

Tokyo Game Show 2001

OFFICIAL
PlayStation[®]
№5 (38) май 2001
РОССИЯ



Полное
прохождение
Fear Effect 2:
Retro Helix

**(C-12): ОГОНЬ
НА ПОРАЖЕНИЕ!**

(game)land

ISSN 1609-1000



9 771609 100002 05>

SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMPER

COMPUTER
ENTERTAINMENT





Внимание! Подписка на журнал "PlayStation"!

С 1 Апреля по 31 Мая производится подписка на 2-е полугодие 2001 года.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2001" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов". Подписной индекс **PS - 87022**, **PS + CD - 86894**.



Оформить подписку через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club** или **JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте **www.gameland.ru**

(game)land

фсп-1

АБОНЕМЕНТ на газету журнал (индекс издания)

Журнал

PlayStation

Количество комплектов:

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ДОСТАВочная КАРТОЧКА

на газету журнал (индекс издания)

п/в

место

ли-тер

Журнал PlayStation

Стои-мость	подписки	руб.	коп.	Количество комплектов:
	пере-адресовки	руб.	коп.	

на 2001 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)



Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Не успели утихнуть восторги после прошедшей в конце марта Tokyo Game Show, на которой всему миру наконец-то была представлена рабочая демка Final Fantasy X, как не за горами еще одно событие, даже более грандиозное, чем японская выставка. Я говорю о E3'2001, которая пройдет в ЛА с 16 по 19 мая. Вот там-то действительно будет на что посмотреть, и одной FF X, конечно, все не ограничится. Новые проекты на X-Box и Game Cube нам не менее интересны, чем разработки на PS one или PS2. Однако стоит заметить, что до сих пор не известно о реальных планах Sega на PS one. Она молчит, как партизан, однако мы надеемся, что на E3 какая-нибудь информация по этому вопросу все же появится. Но как бы там ни было, я уже собираю чемоданы и проверяю фотоаппараты, правда, узнать о нашей поездке в США вы сможете только в июльском номере журнала.

Главный редактор «OPM Россия»,
Михаил Разумкин

Зарубежная подписка

Открылась подписка в Израиле!



Желающим подписаться
в Израиле на журнал
"PlayStation"
и "PlayStation + CD"
обращайтесь по
mail: issubscribe@gameland.ru.

В США и странах Европы
подписка оформляется
по адресу www.prensa.de.

Получить дополнительную
информацию о подписке
можно на сайте
www.gameland.ru.

На обложке: (c-12) Final Resistance — уже
вторая локализация от Soft Club.

В конце марта 2001
года в Японии прошла
очередная игровая
выставка TGS Spring'2001.
Этому событию
и посвящен наш основной
материал, рассказываю-
щий о наиболее
значительных проектах,
которые были там
представлены.



18-21

COVER STORY

Читайте эксклюзивный
обзор второй официаль-
но локализованной
в России игры.

(c-12), как много в этом
звуче для сердца
русского...



ЖЕЛЕЗО HARDWARE...

Мы продолжаем наш
рассказ об аксессуарах
от Pelican Accessories. На
этот раз вашему внима-
нию мы предлагаем еще
один руль, пистолеты
и карту памяти аж
на 1080 блоков!!!



27-32

В РАЗРАБОТКЕ

Legacy of Kain:	
Soul Reaver II	28
Submarine	
Commander	30
Freestyle Scooter	31
Burstrick	32

Все меньше остается
действительно
достойных игр для
PS one. Пальма
первенства давно уже
перешла к PS2.





Один из наиболее сильных релизов
англоязычных рынков этого лета
в формате PlayStation 2.

33-46 ОБЗОР

Time Crisis:	
Project Titan	34
Harvest Moon	40
Point Blank 3	42
N.Gen Racing	44
Tom & Jerry	46



Новая "волна" shooter'ов
со световым пистолетом
захлестнула рынок.
И, как обычно, лидерство
принадлежит Namco.

47-64 ТАКТИКА ТАКТИКА

Final Fantasy IX	48
Fear Effect 2:	
Retro Helix	58



Покончив наконец
с Final Fantasy IX,
мы быстро
перешли к Fear Effect 2.
И рады представить
вам результаты наших
трудов.

65-72 КОДЫ ПИСЬМА

В конце номера, помимо писем, вы сможете прочитать итоги
прошедшего конкурса, а также познакомиться с условиями нового.

#05'2001 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Burstrick	32
(c-12) Final Resistance	18
Colony Wars: Red Sun	22
Destruction Derby Raw	22
Fear Effect 2: Retro Helix	58
Final Fantasy IX	48
Freestyle Scooter	31
Harvest Moon	40
In Cold Blood	22
Kessen 2	12
Kingsley's Adventure	22
Legacy of Kain: Soul Reaver II	28
N.Gen Racing	44
Point Blank 3	42
Submarine Commander	30
Time Crisis: Project Titan	34
Tom & Jerry in House Trap	46



"PРаздник Йогурта" и не только

10 июня в Лужниках состоится акция "PРаздник Йогурта", проходящая при поддержке Wimm Bill Dann и издательства Gameland, как вы знаете, вы-



пускающего ваш любимый "Official PlayStation Россия". Если кто вдруг еще не догадался, то поясню, что в название массовой гулянки устроители вкладывают еще и термин Public Relations (PR), то есть так называемые "связи с общественностью". Организатором данного мероприятия выступает Продюсерский Центр "Проводник". Для любителей видеоигр все это интересно тем, что в рамках данного действия намечено проведение турнира по PlayStation. Победители получат ценные призы. Помимо этого на "PРазднике Йогурта" планируется бесплатная раздача йогуртов и прочих кисломолочных продуктов, а также выступления известных в нашей стране поп-исполнителей, таких, например, как "Дисотека Авария", "Ta-Ty" и "Bad B. Альянс".



PlayStation 2 для Сети

С 18 апреля в Японии в продажу поступила новая модель PlayStation 2 SCPH-30000. Данное устройство "заточено" под Интернет и имеет встроенный слот под жесткий диск и Ethernet-адаптер. В отличие от текущей стандартной модификации PlayStation 2 (SCPH-18000) приставка не комплектуется картой памяти и пультом д/у для DVD-привода. На японском вебсайте PlayStation устройство продается по цене 38800 йен, что составляет порядка \$320.



В продолжение данной темы стоит отметить, что компания Aiwa сообщила о своих намерениях выпустить в июле свой USB-модем для PS2, незатейливо названный PlayStation 2 USB Modem. В продажу он должен поступить по цене 12000 йен, то есть около \$100. В комплект с аппаратом также входит веб-браузер Net Front, который, как говорят, значительно более удобен и функционален, чем выпущенная недавно аналогичная программа от Ergosoft.

ХИТ-ПАРАД



Armored Core 2

За одну только неделю эта игра продалась сотысячным тиражом!

Super Robot Taisen Alpha

Super Robot Wars в Японии - предмет культа, так что взлет этой игры не удивляет.



ЯПОНИЯ

1. ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE PS2
2. SUPER ROBOT TAISEN ALPHA GAIDEN	BANPRESTO
3. FROM TV ANIMATION	BANDAI
4. KESSEN II	KOEI PS2
5. WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5	KONAMI PS2
6. BIOHAZARD CODE: VERONICA COMPLETE	CAPCOM PS2
7. PANDORA MAX SERIES VOL. 6	PANDORA BOX
8. MONSTER FARM	TECMO PS2
9. KLONOA: LUNATEA'S VEIL	NAMCO PS2
10. SHUTOKOU BATTLE O	GENKI PS2



Kessen 2

Черта с два кому-нибудь нужен был первый Kessen, если бы разработчики не рассчитали все верно и не выбросили свой продукт на рынок напрямую в launch. Конечно, свою аудиторию подобная историческая стратегия могла собрать и без особых проблем, но уж точно она не оказалась бы такой внушительной. И вот время прошло, Коеи склепала сиквел и закинула его на прилавки. По инерции покупают и его, хотя такого воодушевления публики, какое было раньше, не наблюдается. Launch прошел давно, как ни крути.



Final Fantasy X: осенью в Европе

Компания Square объявила, что срок выхода Final Fantasy X в Японии теперь назначен на 19 июля. Также планируется выпуск специального издания по чуть более высокой цене. В планах Square - продать 3 - 3.5 миллиона копий своего продукта в Стране восходящего солнца, 1.4 - 1.8 миллиона в Северной Америке и 1.2 в Европе. Выход игры на Западе предварительно заявлен на ноябрь текущего года, хотя эти сроки, совершенно однозначно, будут сдвинуты. Кроме того, компания в очередной раз подтвердила, что римейки седьмой, восьмой и девятой частей Final Fantasy для PlayStation 2 в данный момент находятся в разработке и все игроки могут ожидать улучшения графики "до уровня PS2" при сохранении игрового процесса и сюжета неизменным. Что же касается Final Fantasy XI, то представители Square заявили, что данный онлайн-продукт должен выйти исключительно на PlayStation 2 и PC, и никакие иные консоли на данный момент не рассматриваются. В дополнение ко всему сказанному выше стоит привести еще один небезынтересный факт. Final Fantasy X и The Bouncer в Европе будут издаваться самой Sony.



10 млн. PlayStation 2 уже продано

По заявлению Sony Computer Entertainment, ее игровая система PlayStation 2 на данный момент разошлась по миру в количестве 10 млн. экземпляров, что даже чуть больше, чем компания планировала продать до настоящего момента. В Японии продажи составили 4.65 млн. консолей, в Северной Америке - 2.76 млн. и в Европе+Австралии - 2.63 млн. Как было заявлено, до конца 2002 финансового года Sony собирается распространить еще 20 млн. PlayStation 2.



Crazy Taxi выходит на PS2



Acclaim, которую мы все очень любим и со страшной силой уважаем, объявила, что она вовсю занимается портированием на PlayStation 2 сеговского хита Crazy Taxi. Выход в Штатах запланирован на 2 мая, то есть незадолго до появления на прилавках этого номера журнала. Также в планах компании значится перевод на консоль от Sony еще двух игр от Sega: 18 Wheeler American Pro Trucker и Zombie Revenge.

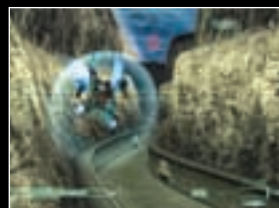
ХИТ-ПАРАД

СОЕДИНЕННЫЕ ШТАТЫ

1. ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM PS2
2. THE BOUNCER	SQUARE EA PS2
3. ZONE OF THE ENDERS	KONAMI PS2
4. TRIPLE PLAY BASEBALL	EA PS2
5. MADDEN NFL 2001	ELECTRONIC ARTS PS2
6. ATV OFF ROAD FURY	SONY PS2
7. STAR WARS STARFIGHTER	LUCASARTS PS2
8. TIGER WOODS PGA 2001	ELECTRONIC ARTS PS2
9. GRAN TURISMO 2	SONY
10. NBA LIVE 2001	ELECTRONIC ARTS PS2

Onimusha

Самая продаваемая игра на PS2 имеет все шансы продаться еще больше.



Z.O.E

Удивительно, но и "Зойка" пользуется приличным спросом в Стране длинного доллара.

The Bouncer

Про The Bouncer можно писать много, почти бесконечно, слагать поэмы и писать рассказы. А можно ничего и не писать и вообще вежливо молчать - на этот сверхшедевр нужно просто смотреть. Как ни крути, а рекламная политика Square вполне оправдала себя, ведь эта игра хорошо продается не только в Японии, но теперь и в Штатах. На качество The Bouncer, который долгое время реально считали одним из наиболее перспективных проектов для своей консоли, по-видимому, большинству геймеров просто наплевать.





НОВЫЕ ОТ Activision

Компания Activision, занимающаяся разработкой проектов по лицензии Marvel, получила недавно эксклюзивные права на создание игры по мотивам фильма Spider-Man. Сам "киношедевр", снимает который режиссер Сэм Рэйми (Sam Raimi), должен появиться в кинотеатрах в мае 2002 года. Игровой продукт, по всей вероятности, появится вскоре после его премьеры.

Также стоит отметить, что Activision работает и над другими марвеловскими проектами. На осень текущего года запланирован выход сиквелов двух популярных игр, а именно Spider-Man 2: Enter Electro и X-Men Mutant Academy 2. Причем, что радует, оба проекта появятся на первой PlayStation, хотя версия Spider-Man 2 должна быть выпущена и для PS2. Будем ждать подробностей на Е3.

Ну и раз уж в данной заметке речь идет об Activision, сообщим, что официально было объявлено о том, что в данный момент ведется разработка третьей части Tony Hawk's Pro Skater, которая должна появиться на шести разных игровых платформах, в том числе на PS one и PlayStation 2.



Biohazard: Fire Zone переименован

Создаваемая совместными усилиями Capcom и Namco игра Biohazard: Fire Zone была переименована в Gun Survivor 2: Biohazard Code Veronica и готовится к появлению в залах игровых автоматов уже в июне. Не знаем, как вам, а нам новое название продукта оптимизма не внушает. С чего бы это?

Дружба между Namco, Enix и Square

Namco, Enix и Square объявили о заключенном недавно соглашении о партнерстве. В чем конкретно оно будет заключаться, правда, точно не сообщили. Впрочем, на данный момент существует неподтвержденная информация, что три именитые компании сосредоточат свои усилия на разработке игр для игровых автоматов с сетевыми возможностями. Для увеличения личной "приязни" друг к другу вышеозначенные конторы предварительно договорились об обмене 4-5 процентами акций. Ждем подробностей.

ЭПОХА ГАЗЕТНОЙ СТРОКОЙ

И опять о старом

Эта новость, наверное, уже известна практически всем, но, тем не менее, не упомянуть о ней просто нельзя. Два года спустя после нашумевшего инцидента в одной из американских школ, получившего название "Колумбийская резня", когда группа подростков расстреляла немалое количество учеников данного общеобразовательного заведения, семьи нескольких погибших подали в суд на ряд игровых компаний. В этом списке фигурируют в том числе Sony Computer Entertainment, Nintendo of America, Atari, Sega of America, AOL Time Warner, Activision, Id Software, Virgin Interactive Media и GT Interactive. Родные жертв преступления надеются получить компенсацию морального ущерба в размере пяти миллиардов долларов. Сами понимаете, что упор делается на набившую оскомину и невероятно идиотскую тему о вреде компьютерных игр, якобы провоцирующих людей на насилие. Особое внимание обращается на такие продукты, как Doom, Quake и Redneck Rampage. Представители компаний на данный момент воздерживаются от комментариев.

ХИТ-ПАРАД



Unreal Tournament
Легендарный шутер действительно хорошо смотрится на приставках.

ISS Pro Evolution 2

Без хотя бы одного-двух футбольных симуляторов английская десятка недействительна.



ВЕЛИКОБРИТАНИЯ

1. SIMPSONS WRESTLING	EA
2. RUGRATS IN PARIS	THQ
3. THEME PARK WORLD	ELECTRONIC ARTS PS/PS2
4. UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES PS2
5. ISS PRO EVOLUTION 2	KONAMI
6. LEGO ISLAND 2	LEGO MEDIA
7. UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000	EIDOS
8. RAYMAN	UBISOFT
9. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	EIDOS
10. DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES	TAKE 2



Simpsons Wrestling

"Симпсоны" имеют огромную популярность во всем мире, а потому тот факт, что англичане бросились закупать эту игру, не вызывает ровным счетом никакого удивления. Да и вообще, согласитесь, безбашенный реслинг со всем известными героями - это, по меньшей мере, любопытно. Другое дело, что качество SW вызывает некоторые сомнения. Многие зарубежные журналисты не скупятся на нелестные отзывы в адрес данного проекта. Ну а наше мнение касательно этого продукта вы узнаете в следующем номере журнала.

САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ

1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	CAPCOM
2. METAL GEAR SOLID	KONAMI
3. FINAL FANTASY IX	SQUARE
4. DRIVER 2	INFOGRAMES
5. FINAL FANTASY VIII	SQUARE
6. DINO CRISIS 2	CAPCOM
7. WWF SMACKDOWN! 2	THQ
8. TENCHU 2	ACTIVISION
9. GRAN TURISMO 2	SONY
10. VAGRANT STORY	SQUARE

САМЫЕ ОЖИДАЕМЫЕ

1. FINAL FANTASY X	SQUARE PS2
2. METAL GEAR SOLID 2	KONAMI PS2
3. C-12	SONY
4. ALONE IN THE DARK 4	INFOGRAMES
5. SILENT HILL 2	KONAMI PS2
6. RESIDENT EVIL PS2	CAPCOM PS2
7. GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY PS2
8. WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION
9. Z.O.E	KONAMI PS2
10. BLACK&WHITE	MIDAS



Самая большая неожиданность этого месяца - проснувшийся в игроках интерес к серии Final Fantasy, особенно к ее девятой части. Мало того что FF IX заняла первую строчку в "продажах", так она еще и скакнула на третье место в списке "любимых", чуть было не скинув сам MGS. В "ожидаемых" десятая "Фантазия" тоже совершила героический рывок и, оттеснив фаворитов в лице MGS2 и C-12, взобралась на самый верх. Впрочем, не только эти перестановки привлекли к себе внимание. "Зал ожидания", например, пополнился сразу двумя новичками: World's Scariest Police Chases и Black & White. Шедевр от г-на Мулинье, правда, с большим трудом протиснулся в Топ 10, но факт остается фактом. Ну и самое любопытное и одновременно кошмарное: среди любимых игр наших читателей объявился WWF Smackdown! 2. Вся редакция хватается за головы (как за свои, так и за чужие) и строит жуткие гримасы.

КИНО, ВЕЗДЕ КИНО

По сообщениям из достоверных источников стало известно, что известный в Азии режиссер (и актер) фильмов, посвященных восточным единоборствам, Sammo Hung будет снимать официальное полнометражное произведение по мотивам игры Soul Calibur. Бюджет картины составит \$50 млн., а премьера ожидается в следующем году. Также из "околокиношных" новостей стоит упомянуть, что некая тайваньская компания Vista Group собирается заняться разработкой игрового продукта по получившему "Оскар" фильму "Крадущийся тигр, затаившийся дракон" (Crouching Tiger Hidden Dragon). На PlayStation 2 данный проект должен дебютировать в начале 2002 года. Ну и последнее. Dimension Films получила права на экранизацию Duke Nukem. Съемки вскоре должны начаться. Кроме шуток.

Кравитц и туризмы

Как заявили представители Sony, в выпущенной в Японии 28 апреля третьей части Gran Turismo будет использована музыка от популярного исполнителя Ленни Кравитца (Lenny Kravitz). Как говорят разработчики, г-н Кравитц является большим поклонником серии Gran Turismo, а потому с радостью откликнулся на предложение поучаствовать в создании звуковой дорожки к Gran Turismo 3 A-Spec. Я бы удивился, если бы они сказали что-нибудь другое.

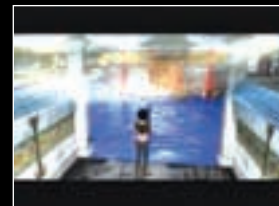
ХИТ-ПАРАД

РОССИЯ

1. FINAL FANTASY IX	SQUARE
2. PARASITE EVE 2	SQUARE
3. DINO CRISIS 2	CAPCOM
4. ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS
5. MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND	ELECTRONIC ARTS
6. FEAR EFFECT: RETRO HELIX	EIDOS
7. TENCHU 2	ACTIVISION
8. BREATH OF FIRE IV	CAPCOM
9. THE WORLD IS NOT ENOUGH	ELECTRONIC ARTS
10. DRIVER 2	INFOGRAMES

Alien Resurrection

Противоестественный интерес игроков к AR все никак не ослабевает.



Fear Effect: Retro Helix

Еще не все, кто ждал эту игру, успели ее купить. Потому и шестое место.

Final Fantasy IX

Интерес русского народа к Final Fantasy IX практически уже достиг наивысшей точки. Резво скакнув в прошлом месяце на четвертую строчку хит-парада, игра от Square умудрилась запрыгнуть еще выше и с хорошим отрывом взобраться на первую позицию. Интересно было бы узнать, сколько она там продержится. Сейчас же становится заметна тенденция плавного перетекания "Фантазии" в чарт "любимых игр". Да, игры от "квадратных" атакуют и нешуточно. Уже и Parasite Eve 2 на второй позиции!



Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
01 05 2001	Sesame Street Sports	Ubi Soft	EUR	PSOne
01 05 2001	Batman Racer	Ubi Soft	EUR	PSOne
01 05 2001	Red Faction	THQ	EUR	PS2
01 05 2001	Gauntlet Dark Legacy	Midway	EUR	PS2
01 05 2001	Run Like Hell	Virgin	EUR	PS2
01 05 2001	Giants	Virgin	EUR	PS2
01 05 2001	Barbarian	Virgin	EUR	PS2
01 05 2001	F1World Grand Prix	Konami	EUR	PS2
01 05 2001	Goemon	Konami	EUR	PS2
01 05 2001	Seven Blades	Konami	EUR	PS2
01 05 2001	Evil Twin	Ubi Soft	EUR	PS2
02 05 2001	Golful Golf	Artdink	JP	PS2
02 05 2001	Flower, Sun, Rain	Victor	JP	PS2
02 05 2001	Wild Adventure	VISW	JP	PS2
02 05 2001	SD Gundam G-Generation IF	Banpresto	JP	PSOne
03 05 2001	Crazy Taxi	Acclaim	US	PS2
10 05 2001	Tokyo Bus Guide	Success	JP	PS2
11 05 2001	Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	EUR	PSOne
11 05 2001	Matt Hoffman's Pro BMX	Activision	EUR	PSOne
11 05 2001	Army Men: Air Attack II	3DO	EUR	PS2
15 05 2001	Mat Hoffman's Pro BMX	Activision	US	PSOne
15 05 2001	Tokyo Xtreme Racer: Zero	Crave	US	PS2
16 05 2001	Point Blank 3	Namco	US	PSOne
17 05 2001	Gekisha Boy 2	Irem	JP	PS2
22 05 2001	Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix	Acclaim	US	PSOne
22 05 2001	Cool Boarders 2001	Sony	US	PS2
22 05 2001	Cart Fury	Sony	US	PS2
22 05 2001	Red Faction	THQ	US	PS2
22 05 2001	MTV Music Generator 2	Codemasters	US	PS2
23 05 2001	Bloody Roar 3	Virgin	EUR	PS2
24 05 2001	Knockout Kings 2001	EAS	JP	PS2
24 05 2001	Magical Sports Koushien 2001	Magical	JP	PS2
24 05 2001	Assault Soldier	Success	JP	PSOne
24 05 2001	Bounty Hunter Sara	Capcom	JP	PSOne
25 05 2001	Black and White	Midas	EUR	PSOne
25 05 2001	Sheep Dog n' Wolf	Infogrammes	EUR	PSOne
25 05 2001	Alone in the Dark - The New Nightmare	Infogrammes	EUR	PSOne
25 05 2001	Formula One 2001	Sony	EUR	PSOne
25 05 2001	Baldur's Gate	Virgin	EUR	PS2
25 05 2001	Formula One 2001	Sony	EUR	PS2
29 05 2001	World's Scariest Police Chase	Activision	US	PSOne
29 05 2001	NBA Street	EA	US	PS2
29 05 2001	Dark Cloud	Sony	US	PS2
29 05 2001	Fur Fighters Revenge	Acclaim	US	PS2
30 05 2001	Roswell Conspiracies	UbiSoft	US	PSOne
31 05 2001	Endnesia	Enix	JP	PS2

ПОДКЛЮЧАЙСЯ!



www.mobilecomputers.ru

Интернет-магазин с доставкой на дом

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: salas@e-shop.ru

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312



\$62.99



(US) Final Fantasy IX

e-shop

http://www.e-shop.ru

e-mail: salas@e-shop.ru

(095) 258-8627

(095) 928-6089

(095) 928-0360

(812) 311-8312

\$19.99		\$20.00		\$15.00		\$15.00	
Белая майка от Cameland		Полкарик с символикой Sony PSX		Майка с символикой Sony PSX		Серая майка с символикой Sony	
\$99.99		\$34.99		\$42.99		\$15.99	
Dual Shock		(PAL) Anna Kournikova Smash Court Tennis		(PAL) Ace Combat 3		(PAL) C&C Red Alert	
\$38.99		\$41.99		\$42.99		\$42.99	
(PAL) Grind Session		(PAL) Croc 2		(PAL) Medal of Honor		(PAL) James Bond: The world is Not Enough	
\$50.99		\$46.99		\$44.99		\$43.99	
(PAL) Ehrgeiz		(PAL) Euro 2000		(PAL) F1 2000		(PAL) FIFA 2000	
\$44.99		\$46.00		\$37.99		\$7.99	
(PAL) Knockout Kings 2001		(PAL) Gran Turismo 2		(PAL) Kurushi Final		(PAL) Medi Evil 2 (pyc.)	
\$32.00		\$42.99		\$43.99		\$42.99	
(PAL) Need for Speed Porsche 2000		(PAL) Alien Resurrection		(PAL) Moto Racer 2		(PAL) Need for Speed Road Challenge	
\$42.99		\$38.99		\$15.99		\$43.99	
(PAL) NHL 2000		(PAL) NHL FaceOff 2000		(PAL) Populous: the Beginning		(PAL) Simpson Wrestling	
\$42.99		\$15.99		\$46.99		\$38.99	
(PAL) NHL 2001		(PAL) Superbike 2000		(PAL) FIFA 2001		(PAL) Terracon	
\$15.99		\$19.99		\$25.99		\$43.99	
(PAL) Jurassic Park: Lost World		(PAL) Theme Park World		(PAL) Tomorrow Never Dies		(PAL) Xenos: Warrior of Princess	
\$159.99		\$59.99		\$69.99		\$62.99	
PS One (NTSC)		(US) Dune 2000		(US) Final Fantasy VIII		(US) Parasite Eve II	
\$65.99		\$9.99		\$9.99		\$9.99	
(US) K1 Grand Prix		(US) Nanotek Warrior		(US) NBA in Zone 98		(US) Persona 2	
\$62.99		\$65.99		\$45.99		\$63.99	
(US) The World is Not Enough		(US) Breath of Fire IV		(US) Pac-Man World		(US) Digimon World 2	
\$59.99		\$65.99		\$65.99		\$5.99	
(US) Mega Man X5		(US) Tomb Raider Chronicles		(US) Chrono Cross		(US) Steel Harbinger	
\$62.99		\$62.99		\$62.99		\$62.99	

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга **48 часов MONEY BACK**, смотрите подробности на www.e-shop.ru



Токио Spring 2001 Game Show

Mac Frank

Ежегодные игровые выставки - это события, которых с нетерпением ждут не только геймеры всего мира, но и сами производители игр. Ведь именно там они получают возможность, преисполнившись гордостью, продемонстрировать плоды своего многомесячного труда. Одной из таких выставок и является Tokyo Game Show, которая, может, и уступает по масштабности своему американскому аналогу - E3, но имеет свои неоспоримые достоинства. Во-первых, эта экспозиция открыта для посещения игроками, а не только журналистами и работниками индустрии видеоигр, а во-вторых, проводится она аж дважды в год. Конечно, из-за этого на ней редко случаются шумные презентации, каким был, к примеру, помпезный анонс Metal Gear Solid 2 на прошлогодней E3 (анонсы на TGS все-таки происходят, но они носят намного более скромный характер). Но, несмотря на это, Токийское Игровое Шоу любят и ждут. Прошедшая в конце марта этого года TGS примечательна вдвойне. Не только потому, что это была первая игровая выставка, проведенная в 21-ом столетии, но еще и по той причине, что это было десятое подоб-

ное мероприятие в истории игровой Японии. Организаторы постарались, чтобы юбилейное шоу, проходившее под девизом "Видеоигры открывают путь к развлечениям 21-ого века", воспринималось посетителями действительно как событие. И хотя количество привлеченных компаний оказалось немного ниже, чем на предыдущей выставке (примерно 60 вместо 70), возможности скучать у пришедших явно не было. Действие развернулось на территории площадью в 47250 квадратных метров, усыпанной почти тысячей стендов. За три дня 235 тысяч посетителей сумели ознакомиться с четырьмя сотнями игр для различных игровых платформ. Как и полгода тому назад, основное внимание было уделено PlayStation 2, для которой было показано около 50 проектов. Парадом в этот раз командовали следующие игры: Final Fantasy X (Square), Metal Gear Solid 2 и Silent Hill 2 (Konami), а также Gran Turismo 3 A-Spec (Sony). Но на TGS Spring 2001 не были обделены вниманием и другие платформы. Например, с Xbox связана даже маленькая сенсация. Дело в том, что Тесто неожиданно ошарашила публику анонсом третьей части файтинга Dead or Alive. Причем выйти игра должна в конце года исключительно на приставке от Билла (правда, ее после-

дующий перевод на PlayStation 2 вполне возможен). Качество графики DoA3 на порядок выше, чем в предыдущей части игры. Уровень детализации, с одной стороны, и масштабности, с другой, не оставит никого равнодушным.

Еще один сюрприз преподнесла Sega. Эта японская компания, которая за несколько месяцев успела превратиться из производителя приставок в независимое издательство, тоже решила заключить договор с Гейтсом, что означает активную поддержку ею Xbox. Sega объявила, что она работает над 11 проектами для данной консоли, хотя анонсировала она пока только четыре: трехмерный action от третьего лица Gun Valkyrie, продолжение гениальной Jet Grind Radio Future, возрожденный "из пепла" легендарный Panzer Dragoon и высококачественный клон Gran Turismo Sega GT 2. Стоит отметить, что хотя все эти игры дебютируют именно на приставке от Microsoft, их дальнейший перевод на PlayStation 2 вполне возможен. Осталось еще упомянуть Nintendo, которая не представила никаких проектов для ее таинственной платформы GameCube, а вместо этого решила ограничиться показом игр для недавно вышедшей в Японии портативной игровой системы Game Boy Advance.



На прошедшей TGS впервые приняли участие такие гиганты, как Nintendo и Microsoft. Первая показала GBA, вторая - XBOX.



DEVIL MAY CRY

Знаменитый продюсер Синдзи Миками (Shinji Mikami), очевидно, просто влюбился в придуманный им самим же жанр survival horror. И это можно понять, ведь концепцию, реализованную в Resident Evil, смело можно назвать гениальной. И это подтверждают объемы продаж не только продолжений ужастика, но и его многочисленных клонов. Однако DMC - это не очередная копия "Резидента". Это, скорее, уже полноценная игра жанра action, только выполненная в традициях прошлых работ Mikami.

Devil May Cry - это, вероятно, самый крупный проект Capcom для PlayStation 2 на данный момент. Сюжет повествует о полудемоне-получеловеке по имени Данте. Его отец - стопроцентный демон - восстал против своих собратьев, желая защитить человеческий род от всепожирающего адского пламени, за что и был казнен Сатаной. Спустя тысячу лет Данте, который все это время, видимо, собирался с духом, взял в руки отцовский тесак да пару пистолетов помощней и пошел наводить шухер среди братства демонов, желая отомстить за смерть папаши.

Геймплей DMC гораздо более динамичен, чем в большинстве игр, относящихся к жанру survival horror. Во-первых, Миками решил изменить стандартное для подобных игр управление. Чтобы заставить своего героя идти в определенном направлении, теперь не нужно предварительно поворачивать его лицом в нужную сторону. Отныне ваш персонаж будет двигаться туда, куда указывает стрелка джойстика. Следующее нововведение - возможность прыгать. Да, Данте неплохо умеет скакать и даже отталкиваться в прыжке от стен.

Боевая система напоминает beat'em up и отличается обилием комбо-движений. Причем в бою можно сочетать холодное и огнестрельное оружие. К примеру, подкинув меч врага в воздух, его можно добить выстрелами из пистолетов.

Но не стоит забывать и о том, что наш герой наполовину демон, а следовательно, может превращаться в монстра. В таком облике он не только становится сильнее физически, но еще и получает возможность применять магию.

Сказать, что в DMC отличная графика - это ничего не сказать. Вероятно, именно внешние данные игры, а точнее, ее умопомрачительный дизайн (технически этот проект довольно прост) - одна из основных причин такого интереса к проекту со стороны игровой общественности. Красивейшие трехмерные уровни, качественные текстуры, потрясающее динамичное освещение держат игрока в постоянном напряжении, смешанном с восторгом.

Capcom

Это издательство украсило свой стенд лишь парой проектов для PS2. Первое, что бросалось в глаза, - это, конечно же, стильный action Devil May Cry. Второй проект - не менее стильный action/fighting Jo Jo Bizarre Adventure 5.



Jo Jo Bizarre Adventure перейдет в 3D и станет модным action'ом.



Konami

Konami, как обычно, представила самый широкий диапазон игр для PS2. И что примечательно, превалировал здесь уже не Metal Gear Solid 2 (хотя он тоже присутствовал), а мрачный ужастик Silent Hill 2, который затмил собой даже Capcom'овский Devil May Cry.

Также Konami наконец-то осмелилась показать приставочную версию Age of Empires II: The Age of Kings, которая была анонсирована для PS2 уже довольно давно. Конечно, что ни говори, а в стратегии такого рода надо играть мышкой, а не джойстиком. Но, к сожалению, похоже, что игра будет поддерживать только Dual Shock.

Далее в списке следует симулятор боевого робота J-Phoenix, являющийся напоминанием того, что Armored Core - вовсе не единственный представитель жанра.

Не обошлось и без спортивных, коих было две: WTA Tour Tennis и World Soccer Winning Eleven 5.



WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5

Серия футбольных симуляторов Winning Eleven (известная нашим игрокам под именем International Superstar Soccer - ISS) считается лучшей серией футбольных симуляторов на планете. Последняя, пятая по счету игра под этим названием за пару недель до начала выставки поступила в продажу на PS2. И вновь подтвердила свой высочайший уровень. Причина этого заключается не в каких-то исключительных новациях в области игрового процесса, который просто в очередной раз был чуть-чуть усовершенствован мастерами из Konami. Однако в своей инкарнации на PlayStation 2 ISS наконец-то получил максимально реалистичную графику.

Почему люди ходят на футбольные матчи? Вряд ли только за тем, чтобы узнать финальный счет и съесть хот дог. Им нравится, наблюдая за происходящим, слышать рев тысяч болельщиков и ощущать себя частью какого-то масштабного действия. Именно поэтому разработчики уделили окружению ничуть не меньше внимания, чем собственно полю и футболистам. Огромные, возвышающиеся почти до неба трибуны до отказа забиты зрителями, которые изо всех сил скандируют, машут флажками и иногда даже поджигают дымовые шашки. А в это время над стадионом "играют" лучи прожекторов, освещающая безоблачное летнее небо. Но и модели футболистов не уступают по качеству всему остальному. И дело даже не в том, как они выглядят, а в том, как двигаются. Мало того что использована технология motion capture, так еще и полигоны во время бега деформируются, обеспечивая великолепную пластику движений.

Европейская версия WSWE5 (об американской пока что ничего неизвестно) будет существенно дополнена и усовершенствована, в том числе в графическом плане. Разработчики объясняют это тем, что со времени японского релиза они успели лучше изучить сильные и слабые стороны PS2. Также европейская версия будет включать в себя самую последнюю статистику о реальных командах, коих в игре будет около 30. А на полках магазинов она должна появиться уже этой осенью.

SILENT HILL 2

Сюжет SH2 возвращает нас в тот самый городок, в котором происходили события первой части игры. Молодой человек по имени Джеймс неожиданно получает письмо от своей жены. Все бы ничего, да только супруга безвременно скончалась три года назад. В письме она умоляет мужа приехать за ней в местечко под названием Тихий Холм. Но мы-то с вами знаем, что это за местечко, а вот Джеймс не знает. Поэтому, прибыв туда, он сильно удивился, обнаружив там зомби и прочую нечисть.

SH2 - гораздо более амбициозный проект, нежели его предшественник. Помнится, год назад было сказано, что над продолжением Metal Gear Solid активно трудятся 30 человек (так мы и поверили). Так вот, над данным ужастиком работает ровно в два раза больше народа.

В прошлом году на первом Ежегодном Дне Гейме-

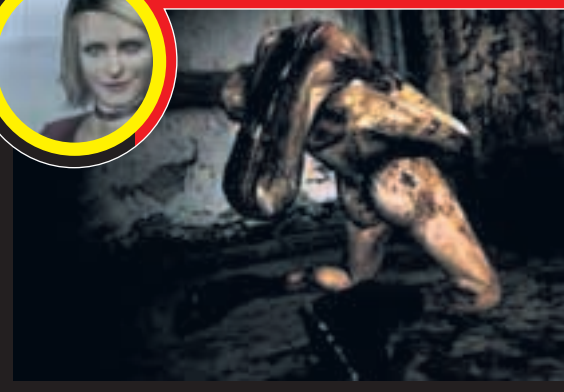


ров (1st Annual Gamers Day), который теперь проводит американский офис Konami, было показано якобы игровое видео SH2. Как признались разработчики только сейчас, то был всего лишь заранее просчитанный на компьютере ролик, демонстрировавший уровень графики, который программисты надеялись реализовать в игре. Спешу вас обрадовать: им это почти удалось. На весеннем TGS посетителям было предложено сыграть в коротенькую демку SH2 и посмотреть заставки, построенные на движке игры, а также CG-ролики. И, надо сказать, определить, какие именно заставки обрабатываются в реальном времени, а какие нет, было не так-то просто. Игровой процесс же сильных изменений не претерпел. Вы по-прежнему проводите большую

часть времени либо в тумане, либо в темноте. К счастью, туман стал прозрачнее, но все равно чувство клаустрофобии возникает. Для того чтобы освещать себе путь, Джеймс, как и Гарри (герой предыдущей части), использует маленький фонарик, который прикреплен к его рубашке.

Городок Тихий Холм, как и раньше, имеет две формы: обычную и призрачную. Последняя отличается обилием монстров и внешней неблагоприятностью. Перемещаетесь же вы из одного мира в другой по воле потусторонних сил и всегда неожиданно.

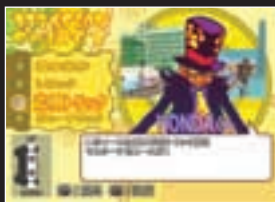
Как и в первой части, в SH2 будет несколько концовок. Какая из них достанется вам, зависит от вашего поведения в ключевых эпизодах игры.





Koei

Эта контора, конечно же, не могла не порадовать нас продолжением своей шумовой стратегии Kessen. Речь о ней пойдет позже, а прежде пара слов о других проектах. Начнем с такой игрушки, как Spy Hunter, которая создается американской компанией Midway. Koei же просто занимается распространением ее в Японии. Игра представляет собой экстремальную гонялку-стрелялку, где вам представится шанс прокатиться на настоящем вооруженном до зубов автомобиле. Ваша машина оснащена всеми мыслимыми видами оружия и при необходимости может трансформироваться в другие средства передвиже-



Yanya Caballista — первый скейтбординг от Koei.

этот раз с помощью своего мастерства скейтбордиста. Графика в YC хоть и трехмерная, но выглядит, как рисованная. Тем не менее, действительно красивой или технически совершенной эту игру мы назвать не можем, поэтому переходим к главному и самому лучшему проекту издательства Koei.



KESSEN 2

Первый Kessen от Koei порадовал воображение еще не привыкших к возможностям PS2 геймеров. Эпическая историческая стратегия, кинематографически зрелищная, по-голливудски масштабная, японская детализированная, мгновенно стала одной из самых желанных игр для молодой консоли. Эти же характеристики может похвастать и Kessen 2, который, кстати, был выпущен в Японии как раз к началу TGS.

Изначальная сюжетная концепция проекта сильно изменилась и сблизилась с другой культовой стратегической эпопеей от Koei - Romance of the Three Kingdoms. Таким образом, действие игры будет разворачиваться уже не в Японии 15 века, как это было в первой части, а в беспокойном Китае 3 века. Однако принципы игры остались прежними.

Большинство новаций в игровом процессе можно свести к 3 словам: всего стало больше. Больше стало боевых тактик, больше типов местностей, разнообразней стали театры военных действий: теперь можно поучаствовать в штурме замка или в морской битве. Поле битвы стало аж в три раза больше. Количество миссий возросло почти в три раза - 30 против 11. По-прежнему коронным номером разработчиков остается гордая демонстрация нескольких сотен средневековых воинов, одновременно сражающихся на одном поле боя. Просто теперь их в несколько раз больше - до 500 штук (!), причем каждый управляется самостоятельным AI (по крайней мере так заявлено в пресс-релизе к игре).

Забавно, что авторы не слишком морочились по поводу "достоверности" и "реалистичности" и включили в игру систему боевой магии, доступной, правда, лишь некоторым персонажам. Из наиболее зрелищных заклинаний можно упомянуть смерч, чья огромная воронка способна поглотить чуть ли не пол-армии противника и, которые не менее разрушительны. Кроме торнадо и молний, разработчики обещают, огненные штормы, землетрясения, ледяные вихри и прочие мелкие радости.

Но не молниями едиными..., как говорится, без армии тоже особо не повоюешь. А разнообразию войск в Kessen 2 может позавидовать любая RTS с PC. Стандартный набор из копеечников, мечников, лучников, арбалетчиков, кавалеристов, горных стрелков, женской пехоты (!), женщин-лучниц и женской кавалерии немного одобрен всякой экзотикой вроде пресловутых слонов, штурмовых орудий, китайских прототипов огнеметов, катапульт и таранов. Но наиболее крутым на мой взгляд является древнекитайский вариант десанта - "крылатые" воины, забрасываемые на территорию врага при помощи катапульт.

**В ПРОДАЖЕ
С 23 АПРЕЛЯ**



**ЧИТАЙТЕ
В НОМЕРЕ**



**Репортаж
с компьютерной
выставки "CEBIT"**

Долгожданный **PALM m105**

Самый полный обзор
ноутбуков **Fujitsu-Siemens**

Новый супер телефон
Siemens SL 45

Цифровой фотоаппарат
Nikon Coolpix 880

А также обзор новых
устройств для
мобильного компьютера.



Тесто

На нынешней TGS упор Тесто был сделан не на PS2, но все равно для приставки от Sony была показана пара игр: малопримечательные конные скачки Gallor Racer 5 и симулятор разведения чудовищ Monster Farm 3 (другое название - Monster Rancher 3). Первые игры серии MF породили не только многочисленные ответвления, не относящиеся к данному жанру, но даже мультсериал и множество коллекционных детских игрушек. Интерес к "Ферме Монстров" был вызван тем, что в ней игроки имели возможность генерировать чудовищ, используя обычные музыкальные CD (а потом их тренировать, воспитывать и посылать в бой). Но так как PS2 способна проигрывать еще и DVD, то теперь тварей можно "делать" и из ваших любимых фильмов. Стоит отметить, что Monster Rancher 3 в Японии уже появился в продаже. Европейский же релиз данной игры намечен на это лето.



Тесто делает не только DOA.

Namco

В дополнение к запланированному показу Ace Combat 4 и Klonoa 2: Lunatea's Veil Namco преподнесла всем любителям RPG приятный сюрприз, впервые поделившись информацией об издаваемом ею неофициальном продолжении знаменитой ролевухи Xenogears, которое получило название Xenosaga. Работает над проектом компания Monolith Soft под руководством продюсера Тetsuya Такахаши (Tetsuya Takahashi). А именно эта команда в свое время сделала для Square великолепную RPG Xenogears. К сожалению, больше ничего нового об этом таинственном проекте известно не стало, поэтому подробнее расскажем о не менее знаменитой Ace Combat 4.



Klonoa 2 уже поступила в продажу и понравилась многим игрокам.

ACE COMBAT 4

Четвертая часть Ace Combat, конечно же, у многих значится в списке самых ожидаемых игр этого года. И причина этого заключается не только в том, что предыдущие три части по праву считаются лучшими леталками для PSX, продажи которых в Соединенных Штатах достигли 750 тысяч экземпляров. AC4 был бы замечен в любом случае. Но то, что было показано на нынешней TGS, заставляет поверить в возможность появления на приставках до предела реалистичных по графике авиасимуляторов, хотя четвертый "Комбат" к ним, конечно, не относится.

Ace Combat 4 выглядит почти фотореалистично. И это касается не только и не столько моделей самолетов, а больше тех уровней-миров, где вам придется в качестве пилота выполнять свои миссии. Все эти заснеженные горные вершины, зеленые равнины, напоминающие лоскутные одеяла, неопытный глаз вполне может спутать с реальностью (на самом деле, этого эффекта Namco добилась очень просто - применив фотореалистичные текстуры, реальных "трехмерностей" там на удивление мало). Однако при приближении к земле все очарование улечивается и становится заметна размытость текстур. Это стандартный прием, называемый "заблюриванием" (от английского blur - расплывчатый, неясный) и применяемый для того, чтобы скрыть пикселизованность. К моделям же самолетов у нас нет никаких претензий. Они по праву могут считаться гордостью этой серии игр.

Сюжет погружает игрока в мир, где взаимоотношения между нациями натянуты до предела. Шаткое благополучие существует только благодаря тому, что все крупные страны располагают примерно одинаковым арсеналом. Но в результате падения на землю метеорита баланс был нарушен. Развязалась война, жертвами которой стали родители главного героя.

В AC4 должно быть 24 миссии, хотя не исключено, что их будет больше. Пока что официально объявлены только три модели доступных для игры самолетов: F-22 Raptor, Mirage 2000, Rafale. Хотя на картинках и видео можно заметить еще F-14 Tomcat, F-15 Eagle и F-117.





FINAL FANTASY X

Действие игры разворачивается после глобальной экологической катастрофы, в результате которой большая часть суши погрузилась в пучину Мирового океана. Главные герои - семнадцатилетний вооруженный тяжелым мечом паренек по имени Тидус и девушка Юна, внешне очень похожие на персонажей FFVIII. Только теперь они больше смахивают на настоящих японцев. На выставке были показаны еще несколько персонажей. Среди них - колдунья Лулу, владеющая черной магией и внешне напоминающая Квистис из FFVIII, одетый как монах спортсмен Вацца и, наконец, телохранитель Юны, Кимали Лонзо. В FFX на плечи главной героини возложена серьезная миссия: она обязана одолеть некоего водного демона. Как и в FFXII, к ней приставлен телохранитель, который, очевидно, будет всячески препятствовать завязыванию между Тидусом и Юной романтических отношений. Боевая система FFX претерпела некоторые изменения. Ваша команда снова состоит максимум из трех человек. Но зато чудовища, которых вы призываете во время боя, отныне заменяют одного из членов команды и сражаются до тех пор, пока вы их не отзовете. Трехмерная графика игры в движении выглядит ничуть не хуже, чем на картинках. И что приятно, переходы между обычным и боевым режимом происходят практически моментально и совершенно безболезненно. В десятой Final Fantasy Square впервые использовала полностью трехмерный задний план, правда, с одной оговоркой. Он настолько же трехмерен, как, скажем, в Crash Bandicoot'e. Иными словами, каме-

рой вы управлять не сможете, а о свободных перемещениях в трехмерном мире в этой игре вам придется забыть. Для того чтобы добиться максимально возможного качества графики, Square решила поступить свободой, освободив тем самым процессор от "лишней" работы. Таким образом, трехмерный задний план никак не изменил игровой процесс Final Fantasy. Он лишь немного оживил ее мир и устранил несоответствие графического исполнения персонажей и локаций, которыми славились предыдущие три серии этой игры. Что же касается боев, то здесь прогресс по сравнению с предыдущими "Фантазиями" почти незаметен. На героях и врагах просто прибавилось полигонов, а скорость вывода графики дошла до приемлемой отметки. Тем не менее, не похвалить художников Square нельзя. Именно их работа сделала из десятой Final Fantasy ту игру, в которую захочет сыграть любой владелец PS2. К сожалению, подобного сказать о других создателях FFX мы не можем. Анимация персонажей находится почти на PlayStation'овском уровне, и работа "кинематографической" камеры тоже пока вызывает некоторые нарекания. С другой стороны, на качество видеороликов (которые не на "движке") пожаловаться никто не сможет. По этому параметру они настолько опередили работы конкурентов, что просто становится страшно. В общем, в лице FFX мы получим все ту же Final Fantasy, причем со всеми теми же положительными и отрицательными качествами, что и в прошлые три раза. Выход этой игры в Японии намечен на середину июля (то есть спустя всего лишь год с момента выхода ее предыдущей части). Во всем же остальном мире она поступит в продажу только зимой.

Square

Square продемонстрировала для PS2 всего одну-единственную игрушку, но зато какую! Десятая часть самой популярной серии RPG во всем мире предстала перед посетителями весенней TGS во всей своей красе. Желавшие могли совершенно свободно сыграть в ее демо-версию. Так что о внешних данных и об игровом процессе FFX нам теперь практически все известно.



Sony Computer Entertainment

А что же нам приготовила сама Sony и подконтрольные ей команды разработчиков? Понятное дело, автосимулятор Gran Turismo 3 A-spec и еще пару интересных игр. Начнем же мы, естественно, с GT 3. Всем известно, что она многократно откладывалась, но в момент выхода этого номера нашего журнала японские игроки уже смогут приобрести ее в свою коллекцию. Стоит признать, что отсрочки в данном случае были вполне оправданными, поскольку с каждым месяцем GT3 смотрится все лучше и лучше. Так или иначе, версия, показанная на TGS, выглядела почти завершенной. Она включала в себя 141 машину, все заявленные ранее трассы



и целых 25 саундтреков. Также Sony решила не отставать от прогресса и представила свой собственный survival horror под именем Phase Paradox. Положенная в основу игры история банальна до чертиков: герои (коих трое) должны спасти Землю от инопланетных захватчиков. Графика тоже на среднем уровне, трехмерным задним планом сейчас уже никого не удивишь. Во второй раз на стенде компании присутствовала леталка-стрелялка Sky Gunner, выход которой ожидается летом. Но главным сюрпризом от Sony стала довольно оригинальная игрушка Mosquito: The Summer at Yamada Residence. Ваша задача в ней будет заключаться в том, чтобы, управляя комаром, высосать как можно больше крови из своих жертв, прежде чем вас успеют прихлопнуть.



Sky Gunner был показан уже во второй раз и скоро поступит в продажу.



Aruze, Hudson и Bandai

Прежде чем закончить обзор тех новинок, которые были продемонстрированы на TGS различными компаниями, стоит бросить взгляд и на те несколько проектов, которые были показаны менее известными на Западе издательствами и поэтому чуть не затерялись на фоне различных Silent Hill'ов и "последних Фантазий". Из этих игр "второго эшелона" нам бы хотелось отметить следующие: Bloody Roar 3 от Hudson,



После выхода Game Boy Advance интерес к WonderSwan Color резко остыл. И этому не помогла даже могучая Final Fantasy.





ролевою игру Shadow Hearts от Aruze и стрелялку Mobile Suit Gundam: Zeonic Front от Bandai. Как вы можете понять из названия, Bloody Roar 3 является третьей частью в меру популярного файтингового сериала от Hudson и Namco (которая постоянно занималась распространением этих драк в залах игровых автоматов). В ней, точно так же, как и в предыдущих двух частях, на арену вышли

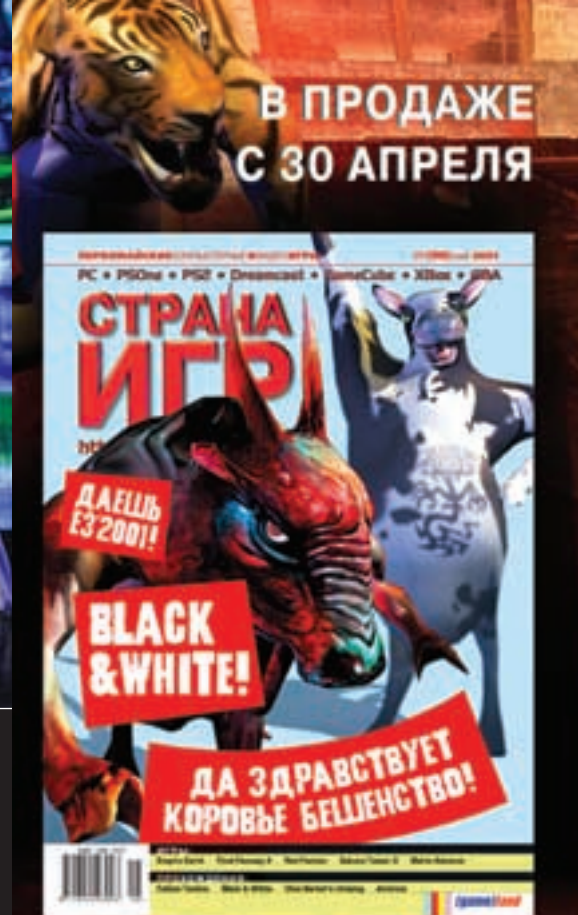
не простым, а мистическим, так как герои Shadow Hearts будут, естественно, способны на гораздо большее, чем рядовые жители Земли. Техническое исполнение данного проекта пока оставляет желать лучшего (в нем, как на старушке PlayStation, полигональные модели гуляют по плоским бэкграундам), однако это еще не повод сомневаться в качестве этого продукта.

Галерея "второстепенных" проектов для PlayStation 2. Новый Gundam от Bandai (1), Bloody Roar 3 от Hudson (2) и Shadow Hearts от Aruze (3). Какая судьба их ждет на Западе еще не ясно.



мутанты, способные во время поединка превращаться в животных (и прочих тварей). Выглядит эта игра, которая только что вышла в Японии и готовится к своему появлению на Западе, довольно средне. Тем не менее, ее игровой процесс по-прежнему способен доставить массу удовольствия игрокам, считающим драки простым развлечением после трудного рабочего дня. Помните такую игру, как Koudelka? Так вот, Shadow Hearts разрабатывается той же сбежавшей в свое время из Square командой разработчиков и по-прежнему является продолжением этой не оправдавшей надежд игры. Действие их новой RPG происходит в Париже в 1913 году, а ее сюжет вертится вокруг таинственных убийств. В общем, просто детектив какой-то. Но детектив этот будет

В свою очередь, Bandai'sкий Mobile Suit Gundam: Zeonic Front пока не вызывает особого разочарования своим техническим исполнением. Эта игра является продолжением суперуспешного в Японии сериала симуляторов роботов, одна из частей которого была уже выпущена на PlayStation 2. В этой же игре поклонникам Gundam'a будет предложена возможность сыграть за "плохих", причем, надо заметить, впервые в истории этого игрового сериала. В остальном же все будет как обычно: миссии, роботы, аниме-ролики и куча фанатизма. Кстати говоря, японская компания Bandai сегодня вовсе пытается поднять интерес западной публики к принадлежащей ей вселенной Gundam. А это значит, что выход этого проекта за пределами Японии вполне возможен.



E3'2001: Слухи и прогнозы. Что будет происходить в этом году на крупнейшей игровой выставке в мире?

Black & White: Наша финальная оценка неоднозначного и на редкость оригинального творения Lionhead.

The Tetris Story: Почти детективная история о том, как примитивная игра простого советского программиста превратилась в одно из самых значительных явлений в игровой индустрии.

А также: Tribes 2, Sims: House Party, Illbleed, Sakura Taisen 3, Final Fantasy X, Torn, Empire Earth, Red Faction.

Тактика: Fallout Tactics, Black & White, AMERICA, Undying.

СТРАНА ИГР

gameand.ru



(C-12)

Final Resistance

То, что значение звука и музыки в играх колоссально, известно всем. Я знаю не один десяток примеров тому, как качественная, продуманная озвучка "вытягивает" слабенький проект. Все дело в том, что саундтрек оказывает решающее влияние на важнейшую составляющую любой игры - на ее атмосферу.

Жанр: action

Издатель/разработчик: SCEE/SCE

Studios Cambridge

Количество игроков: 1

Альтернатива: Metal Gear Solid, Syphon Filter 1-2



ВНИМАНИЕ

Использованные в статье скриншоты сняты с английской версии игры

Красивая, выразительная мелодия, драматичная интонация актера, леденящий душу вой чудовища, точно подобранный звук рикошета или сталкивающихся в воздухе мечей - это они заставляют геймера подпрыгивать в кресле от неожиданности, вытирать потные ладони о штаны и вздрагивать от голоса младшего брата. Они же, кстати говоря, заставляют ваших любимых соседей стучать вам в стенку: "...Два часа ночи! Немедленно прекратите это безобразие!..". Глупые разработчики часто халтурят на этом "безобразии", уделяя больше внимания визуальным наворотам. Они, наверное, пили пиво за углом школы, когда очкастая учительница надрылась: "Какими бы реалистичными не были графические спецэффекты, плохой звук способен безнадежно испортить самый перспективный проект"...

Доктор, у меня болят уши...

Грустно, но факт: на планете Земля русский язык не слишком жалуют. Еще бы: он же сложный такой - кто же его выучит! Но на самом деле дело не в грязных играх геополитиков - из списка официальных языков ООН нас еще не вычеркнули. Есть проблема поважнее. Пора устроить всероссийский геймерский форум на тему: "Сколько можно терпеть жестокую нехватку качественно локализованных игр?".

Как же мы пострадали от пиратских "переводов", озву-





ценных "профессиональными актерами", вещающими дебильными голосами с интонациями, вслушиваясь в которые не устаешь удивляться, как им удается вещать настолько не в тему?! Вот уж действительно тут, наверное, особый "профессионализм" нужен. Напоминать о лингвистических перлах, которые встречаются в этих "русских версиях", я думаю, никому специально не надо - остается только посочувствовать родному языку и задаться риторическим вопросом: кто этих ребят в школе учил? А уж если вдуматься в нюансы собственно перевода с английского, то уже начинаешь испытывать жалость к искалеченному языку Шекспира. В результате, по сути, положительное стремление наших пиратов донести до рядового геймера смысл иностранного текста превращается в лучший случай в раздражающий фон, а в худшем - в настоящую пытку для чувствительных ушей. Иной раз сам не знаешь, что было бы лучше - не понимать все до конца, слушая оригинальную профессиональную озвучку, или же получать более-менее соответствующую происходящему информацию, страдая от некачественного дубляжа. Не знаю, как вам, а мне по душе первый вариант. Но разве можно его принимать в расчет, когда у нас есть третья альтернатива: официальная локализация проекта.

Шенячи восторги

Свершилось! Дамы и господа, я рад вам представить подготовленную компанией Soft Club официальную локализацию игры C-12 Final Resistance. Вот уж действительно великолепный подарок всем русскоязычным обладателям PlayStation! Это от той самой Soft Club, которая ответственна за первую в истории отечественной видеоигровой индустрии официальную русскую версию игры для PlayStation. Естественно, речь идет о великолепной MediEvil 2 - замечательной ироничной action/adventure про веселые похождения живого скелета, симпатичной мумии женского пола и прочей забавной нечисти. Игра до сих пор прекрасно продается и пользуется заслуженным успехом в первую очередь благодаря грамотной локализации и прекрасной русской озвучке, выполненной профессиональными (без кавычек) актерами. Думаю, важность выхода C-12 специально разъяснять не требуется. Однако пора мне немножко поумерить шенячи восторги, а то это может сказаться не самым лучшим образом на объективности обзора.

На карту поставлено будущее всего человечества. Судьба нашей планеты находится в руках лейтенанта Вогена. Он - наша единственная надежда". А лейтенант Воген - это и есть вы.

Впервые наш журнал написал о C-12 Final Resistance в январском номере 2001 года, где было опубликовано написанное мной эксклюзивное интервью. Эксклюзивное потому, что "ОПМ Россия" оказался первым в России игровым изданием, куда попала игральная версия проекта. Тогда мы еще не знали (скажем так, подозревали, но решили ничего не говорить, чтобы не слезить) о готовящейся локализации, что, впрочем, не помешало весьма высоко оценить игру. Теперь у нас появился шанс разобраться в ней гораздо подробнее.

C-12 - шо се таке?

Впервые C-12 Final Resistance была анонсирована и продемонстрирована на сентябрьской выставке ECTS 2000, где на стенде Sony зрители могли познакомиться с рекламным роликом. Учитывая, что выставка проходила под знаком PS2, "какая-то там новая игра на движке MediEvil 2" прошла широким зрителем практически незамеченной. По правде говоря, на это были и другие причины: демонстрационный ролик был явно сыроват. Тем не менее, игра привлекала проработанной графикой (уже на таком раннем уровне) и напряженной апокалиптической атмосферой. Пресловутая апокалиптическая атмосфера проистекала из мрачной сюжетной линии. Предоставлю слово одному из персонажей - полковнику Гришину, уж он-то расскажет все лучше меня. :) Вот отрывки из его дневника (оцените нормальный русский язык перевода - это вам не пиратская тарабарщина): "С момента вторжения пришельцев мы терпим поражение за поражением. Наши бойцы храбры - и только, а пришельцы обладают огромным технологическим превосходством и применяют самые невероятные виды оружия. Они используют против нас даже наших собственных солдат, попавших в плен и подвергшихся хирургическому вмешательству вкупе с промывкой мозгов. Наше хваленое ядерное оружие здесь бесполезно: применив его, мы уничтожим в первую очередь самих себя. Недавно д-р Картер

пыталась убедить меня, что нам нужно сражаться против пришельцев их же оружием. Мне предложили опуститься до того, чтобы превратить своего лучшего бойца в ходячего мутанта! С этической точки зрения это совершенно недопустимо, но, кажется, у нас нет другого выхода... На карту поставлено будущее всего человечества. Судьба нашей планеты находится в руках лейтенанта Вогена. Он - наша единственная надежда". Ну, я думаю, с "оригинальным" сюжетом все теперь ясно. Для особо одаренных разъясню еще раз: лейтенант Воген - это вы. Есть задание: спасти человечество. В мозг бравому лейтенанту вживили особое инопланетное электронное (?) устройство, так называемый имплантант, после чего наш герой, по сути, превратился в киборга-терминатора, эдакого универсального солдата, оставаясь при этом живым человеком. Вопросы есть? Тогда приступайте к выполнению задания.

Друг, мне нужен морфин...

C-12 Final Resistance позиционируется разработчиками как зубодробительный action. Игра лихо стартует с места в карьер, сразу забрасывая игрока в гущу событий. Вогена десантируют в захваченный город с целью обнаружения пропавшего патруля повстанцев. Расплывчатая задача начинает постепенно конкретизироваться, распадаясь на мелкие подмиссии: сначала нужно запустить генератор, сесть в вагон метро, найти аптечку для раненого товарища, взять у него пропуск, долго бродить среди руин, отстреливая киборгов, по-

том спуститься в какие-то цеха, чтобы найти там очередной выключатель силового поля, а тут оказывается, что для этого нужно обмануть роботов слежения, и так далее в том же духе. (Немного обидно, что вышеупомянутого раненого товарища ну никак нельзя убить, чтобы отнять пресловутый пропуск - хоть из гранатомета в упор стреляй. Не подумайте, что я сядист, просто люблю реализм и разумную интерактивность :)). Попутно выясняется, что сюжет допускает незначительные отклонения от предусмотренной сценаристами линии, но в целом действие остается прямолинейным и однонаправленным: вперед к победе, дайте мне флаг в руки, а паровоз пустите навстречу! Поначалу action действительно присутствует. Происходящее кажется довольно насыщенным (не зубодробительным, но все-таки) из-за постоянного меняющихся заданий и благодаря ряду удачных находок разработчиков. Можно по пришельцам из стационарной пушки пострелять, в метро поездить, помучить компьютер с кодами доступа к орбитальным спутникам, разобраться с системой энергоснабжения в подземном госпитале, решить пару незатейливых головоломок, даже оказаться в плену и быть зверски прооперированным. Сами видите, что свобода действия и разнообразие приключений впечатляют. В некоторых миссиях нам даже выделили напарников. Толку от них мало, зато много кричат (по-русски) и суетятся. Их, конечно, быстро прикончат, но приятное впечатление останется.

И красный глаз светится в ночи

Совершенно замечательной оказывается идея имплантанта - эдакого суперглаза, в режим которого переходишь нажатием R1. Во-первых, он дает вид от первого лица с практически 3D полной свободой осмотра (а в C-12 есть на что посмотреть). Во-вторых, он предоставляет игроку массу полезной информации: показывает данные об объектах (расстояние до цели, степень повреждения, базовая ин-



Воспользовавшись видом от первого лица, вы можете узнать характеристики любого предмета.

формация о вооружении и свойствах) и выводит в режим снайперской стрельбы. Меня жутко огорчила невозможность передвижения в этом режиме: казалось, что метко стрелять будет просто невозможно. Но нет, к счастью, герой снабжен "умным" автоприцелом, который значительно облегчает трудовые повстанческие будни. Без него борьба с тварями летающими или какими-нибудь снайперами на крышах зданий превратила бы игру в утонченное мазохистское развлечение. В игре предусмотрена такая чрезвычайно полезная особенность, как независимая координация верхней и нижней частей героя (хм... звучит как-то хирургически). Объясняя: голубой нордический глаз (одна штука, потому что второй глаз - имплантант) смотрит в мерзкую харю супостата, дрожащие пальцы жмут на курок, а быстрые ноги бегут куда-нибудь в сторону. Этот незаменимый в бою маневр очень удобно осуществляется при помощи аналогового контроллера. Управление оказалось довольно приятным, быстро усваивается, разумно организовано и хорошо работает. То же можно сказать о камере: разработчикам удалось добиться вполне вменяемой подачи изобра-

Управление оказалось довольно приятным, быстро усваивается, разумно организовано и хорошо работает. То же можно сказать о камере, которая умудряется весьма негплохо "держат" картинку..

жения. Единственным нареканием является отсутствие возможности самостоятельно центровать камеру. Это делается автоматически, только как-то лениво и не сразу, а в такой игре, как C-12, счет порой идет на секунды.

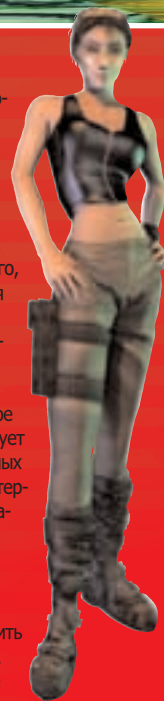
По-моему, это вредительство

Но вернемся к action. Так вот, поначалу происходящее кажется довольно насыщенным, но потом его интенсивность как-то потихоньку спадает. Становится занудно. О зубодробительности и речи нет. Похоже, что сценаристы из SCE Studios Cambridge твердо усвоили, что саспенс нагоняется неожиданными поворотами сюжета. Но у них эти "повороты" однотипны до безобразия, сводятся к примерно следующему: "Воген, у нас непредвиденные обстоятельства. Пришельцы прорвались в секторе 36527. Срочно туда отправляйся и действуй по ситуации". В первый раз это интригует, в пятый - уже безразлично, в пятнадцатый - рука тянется к кнопке "power". Не знаю, может быть, это явление субъективное, но у меня есть конкретные критические примеры. Пожалуйста, монстры - их то густо, то пусто: то никого, а то наваливаются все сразу. Кроме того, их разновидностей немного, да еще все они какие-то однотипные. Жуть... Хотя справедливости ради надо отметить сложные и красивые модели и наличие AI. Наличие - не более, прятаться за предметы они умеют, но делают это всегда по одной и той же схеме. Диагноз неутешительный: это мальчишки для битья, берут не умением, а числом или наличием крутого оружия.

Кстати, об оружии. В игре его 6 штук: силовой клинок, пулемет AG-35, ракетная установка RV-40, экспериментальная лазерная пушка XK-50, плазменный и ионная пушка. Часть из них инопланетного, часть вполне земного происхождения. Они красиво выглядят, стреляют разноцветными штучками, имеют разные режимы стрельбы, кроме того, чтобы ими как следует овладеть, требуется специальный период ознакомления (прикольная фишка). Все бы хорошо, но!.. Разницы между оружием никакой НЕТ. То есть она все-таки есть, не пугайтесь, но как-то слабо ощущается. Я так и не выяснил, какое оружие сильнее всего, какое лучше действует на летающих монстров, какое - на подземных киборгов, какое - на пауков-мутантов или термитов. Это что, типа только для вида сделано? Чертовщина какая-то, честное слово!

Про хорошие вещи

Ну ладно, поругали и хватит. Пора переходить к приятному, а потом - к самому приятному. Приятное - графика. Просто супер. Даже не думал, что движок MediEvil 2 на такое способен. Все очень подробно, четко прорисовано, с мелкими деталями и вкусными подробностями. Дырки, дырки на стенах и в полу остаются от пуль - вот это я люблю!!! Про мрачную, атмосферную цветовую палитру даже говорить не буду - это надо видеть. Прибавьте к этому прекрасные спецэффекты цветного освещения (реалистичный огонь, всполохи от выстрелов), множество разнообразных текстур и сложных трехмерных объектов - всего этого добра в таком избытке, что можно назвать C-12 одной из самых зрелищных и графически совершенных игр из тех, что я видел на PSX за последнее время. Повторяю, ЭТО лучше раз увидеть, чем сто раз услышать. Ну а теперь самое приятное - звук. Точнее, музыка



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Зрелищный, атмосферный action с целым рядом любопытных находок. Но главное, конечно же, то, что C-12 - вторая официальная русская версия игры для PlayStation, и этим все сказано. Хочется только вместе со всеми порадоваться и закрыть глаза на некоторую сыроватость и однообразность игрового процесса. Ну что, поддержим отечественного производителя?

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	9
ЗВУК	9
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

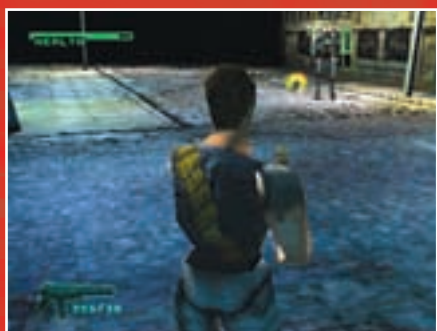
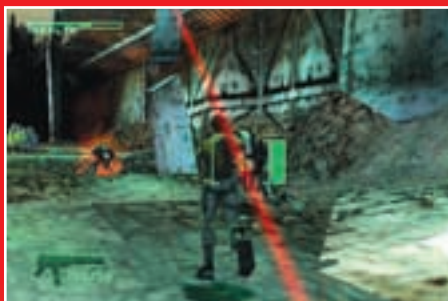
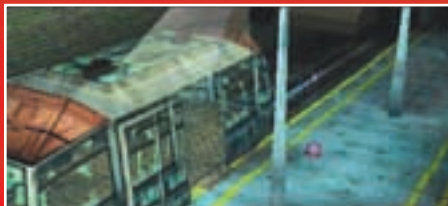
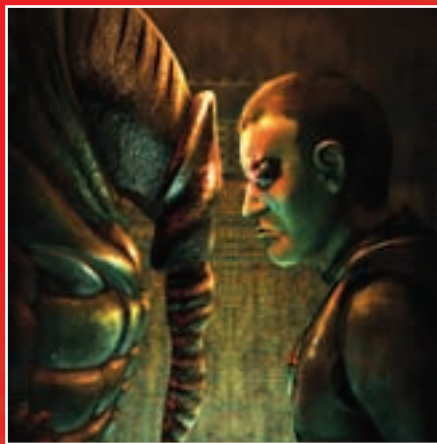
СЛОВО РЕДАКТОРА

Сложно что-либо добавить к столь полноценному описанию игры. Добавлю лишь еще одно немаловажное преимущество. Черный диск в большой коробке с красивым буклетом и надписью "C-12: Final Resistance" появится в продаже уже в конце мая по цене, не превышающей 300 рублей.

и дубляж персонажей. Музыка появляется изредка, в самые напряженные моменты, и звучит всегда "в кассу" на все сто. Разработчики забавляли ядерный коктейль из сбивчивой апокалиптической электроники, замечательно вписывающейся в общий депрессивный контекст. Мне понравилось. А вот все остальные атмосферные звуки в противовес музыке, увы, просто бездарны. Ну скажите мне, почему башмаки героя одинаково звучат на всех поверхностях - и на асфальте, и на железе, и на земле? Уже через 20 минут игры этот беспрестанный заунывный топот просто доводит до иступления. Халтура.

Но перейдем к десерту. При дубляже C-12 к команде актеров, работавших над MediEvil 2 (Евгений Писарев, Павел Смеян, Дмитрий Бобров), добавились такие мастера озвучки, как Анна Каменкова (д-р Кар-

ном, Воген - мужественным, героическим баритоном, предатель - с мерзкой хрипотцой, а главный негодяй-пришелец - голосом живой бесстрастной машины. После того как я почувствовал, что такое настоящая русификация (сделанная специально для нас с тобой, дружище-читатель), мне не хочется в руки брать кошмарные пиратские "русские версии". Остается только надеяться, что со временем полноценные локализованные игры по человеческой цене станут чем-то обыденным. Скорее бы!



тер), Сергей Чонишвили (Райли Воген) и другие. Каждый из них выполнил свою работу на твердую пятерку с плюсом: спасибо вам за наше счастливое детство. Все герои говорят с выдержанными драматическими интонациями и ведут эмоционально насыщенные диалоги. Все как в хорошей сказке: голоса четко соответствуют характерам персонажей. Полковник вещает беспрекословным командирским то-

Доктор, я буду жить?...

Итак, в нашем полку прибыло. При всех своих недостатках C-12 остается крупным событием для отечественного рынка видеоигр. Не стану скрывать, что я бы относился к этой игре гораздо строже, если бы не труд наших актеров и усилия Soft Club. Я не считаю это необъективностью: качественный перевод действительно пошел этой игре на пользу. Ну а если абстрагироваться от патристической ангажированности, то надо отдать должное студии SCE Studios Cambridge, которой удалось сделать очень красивый action. Здесь есть чему поучиться многим разработчикам, например, подходу к структуре миссий, грамотному управлению, привлекательному графическому дизайну и прочим свежим идеям вроде имплантанта. И все же, играя в C-12, трудно отделаться от ощущения сырости и легкой небрежности. Короче говоря, играйте и делайте свои выводы сами!

Напреенко Иван



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.



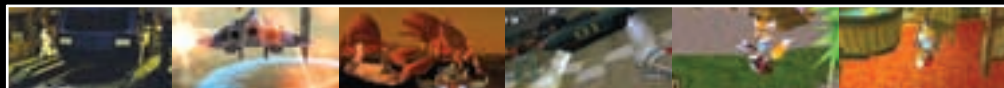
Полномочия включают:

- право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
- право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
- полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ



www.elspa.ru

Новые русские...



Всем вам известная компания Soft Club не так давно выпустила на отечественный рынок сразу несколько игровых продуктов, комплектующихся буклетами на русском языке и продающихся по разумной в условиях окружающей действительности цене. Подробнее о каждой из игр будет рассказано ниже, а пока стоит отметить, что купить "родной" черный диск Kingsley, Destruction Derby Raw и Colony Wars: Red Sun теперь вполне реально примерно за 250 рублей. Двухдисковый In Cold Blood стоит около 350 рублей, что, кстати, несколько удивляет: расценки на лицензионную продукцию обычно мало зависят от "размера" игры. Полагаю, большинство представителей геймерской общественности согласится, что это вполне приемлемые деньги за продукт такого качества, учитывая, что на Западе вы никогда бы не смогли приобрести такие игры в пределах \$10.

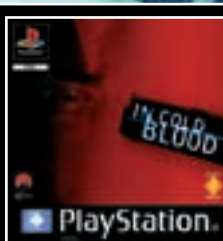
In Cold Blood

In Cold Blood - игра достаточно противоречивая. Многие представители специализированной прессы достаточно неслестно высказывались об

Несмотря на то что жизненный цикл первой PlayStation неуклонно близится к своему завершению, ситуация с недорогой лицензионной продукцией для этой приставки на нашем рынке, тем не менее, налаживается. Что называется, лучше поздно, чем никогда. Тем более что PlayStation до сих пор остается самой популярной консолью, причем как в России, так и во всем мире.



Пререндеренные background'ы и трехмерные персонажи — классическое решение.



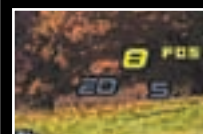
этом своеобразном продукте. И, надо сказать, порой вполне обоснованно. Тем не менее, игроки достаточно хорошо встретили проект от Revolution Software и отметили ряд его несомненных достоинств. Мне, на удивление, также In Cold Blood пришлось по душе, и я весьма высоко оценил ее на страницах нашего журнала. Если кто еще не знает, то представляет собой эта игра очень интересную шпионскую action/adventure, местами похожую на Resident Evil и Metal Gear Solid. Но только местами, так как, по большому счету, In Cold Blood очень самобытна. Если вам удастся перебороть в себе ненависть к не самому удобному управлению, то можете быть практически уверены, что геймплей наверняка продержит вас в напряжении на протяжении всех двух дисков этой игры. Буклет, которым комплектуется продукт, содержит стандартную информацию по игровым опциям и системе контролирования действий персонажа. Как и должно, короче, быть. Ну и, конечно, не обойдется без капли традиционных сведений-предупреждений для умственно неполноценных о том, что диск необходимо вставлять в приставку и непременно при этом нажимать на кнопку Power. Ха.

Оценка "ОПМ": 8.5
Обзор "ОПМ": №98`2000

Destruction Derby Raw

Очередная часть Destruction Derby, что немного удивило, оказалась очень даже достойным продуктом своего класса. Одним из лучших на PlayStation, это точно. Удивление же вызвало то, что костяк создателей первых игр популярной серии из

Psygnosis, в общем-то, ушел и к нынешнему моменту уже успел влиться в другую команду и выпустить Demolition Racer. Но и без этих людей, как уже говорилось, удалось



сделать из Destruction Derby Raw действительно более чем хорошую игру, посвященную тотальному автотребезумию. Все поклонники "гонок на выживание" и массовых сражений на автомобильном "ринге" могут быть вполне довольны за результат работы Psygnosis. Конечно,

у игры есть и ряд недочетов, как, например, на мой взгляд, несколько блеклая графика (о чем я, само собой, уже писал в обзоре) и порой не самое четкое управление. Не говоря уже об отвратительном framerate во время игры по split-screen. Впрочем, едва ли это все серьезно испортит вам впечатление от Destruction Derby Raw. Единственное, что может расстроить, это несколько своеобразных просчетов в геймплее, в том, что касается массовых сражений. Ну а из полезных особенностей буклета, о чем я в этом материале рассказываю в последних строках каждой заметки, стоит обратить ваше внимание на разъяснение системы начисления очков в игре. Вот так.

Оценка "OPM": 7.5
Обзор "OPM": №98' 2000

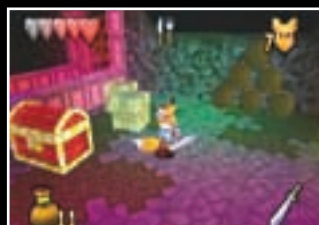
Kingsley`s Adventure

Приключения лисенка Kingsley - типичная игра класса "трехмерный платформер, рассчитанный на детскую аудиторию". При этом, надо сказать прямо, не самый лучший представитель жанра. Недочетов в Kingsley`s Adventure достаточно много, но, что называется, играть в это можно, причем вполне. Другое дело, что без особого удовольствия. Детям же главный герой наверняка придется по душе, да и особенно вникать в детали геймплея они вряд ли будут. На это, собственно, чаще всего и рассчитывают разработчи-

ки. Правда, в этом случае все-таки игру плохой назвать явно нельзя. Скорее, это явный середнячок, не особенно выделяющийся, явно не дотягивающий до высоких стандартов, установленных лидерами жанра, но и далеко не такой отвратный, как, скажем, подавляющее большинство продукции памятной Traveller`s Tales.

Кстати, в разговоре о Kingsley`s Adventure стоит опять же отметить сопровождающий игру буклет. Выполнен он в стиле а-ля некая миниатюрная книжка со сказками, и это опять же наверняка оценят дети - основная аудитория данного продукта.

Оценка "OPM": 6.5
Обзор "OPM": -



Помимо стандартного рассказа об управлении, интерфейсе и прочих привычных вещей мануалка включает в себя достаточно полезную табличку с видами оружия и power-up`ами...



Colony Wars всегда отличалась детализированными моделями кораблей и яркими красками.



Colony Wars: Red Sun

Последний продукт из самой лучшей космической игровой серии на PlayStation. Colony Wars: Red Sun, как вы, наверное, знаете из нашего журнала, не уронила престиж этой своеобразной "космической саги" и на данный момент может однозначно считаться игрой №1 в своем жанре. Прекрасная графика, отличный игровой процесс и масса интересных миссий, развивающихся в рамках небезынтересного сюжета - вот что ждет поклонников space combat в одной из наиболее уважаемых нашим главредом игр для первой PS.

Следует сказать пару слов о руководстве пользователя. Буклет в Colony



Wars: Red Sun является, пожалуй, наиболее полезным из всех тех, что входят в комплектацию представленных в данном материале игр. Помимо стандартных разъяснения деталей управления, рассказа об интерфейсе и прочих привычных вещей мануалка включает в себя достаточно полезную табличку с видами оружия и power-up`ами, встречающимися в Colony Wars: Red Sun. Весьма удобно и приятно.

Оценка "OPM": 8.0
Обзор "OPM": №96' 2000

И это еще не все...

В заключение этого материала хотелось бы упомянуть еще несколько важных фактов. Самое главное, что Soft Club и впредь планирует продолжать радовать нас "родной" продукцией от SCEE по вполне приемлемым ценам. Уже сейчас к выходу готовятся: This Is Football 2, Muppet Monster Adventure и F1 Season 2000. Все, естественно, с руководством пользователя на русском языке. Кроме того, на (с-12) история с полными локализациями не заканчивается. В данный момент ведутся активные работы над переводом на "великий и могучий" F1 Season 2001, так что российские геймеры могут быть довольны. Остается только немного подождать, результаты труда Soft Club должны появиться на рынке уже в мае.

Александр Щербаков

Как мы уже сообщали вам в прошлом номере нашего журнала, рубрика “Железо” снова вернулась на страницы “ОПМ”, причем, судя по всему, всерьез и надолго. По крайней мере, как только у нас в редакции будут появляться стоящие образцы аксессуаров для PlayStation, мы тут же будем доносить до вас информацию об этой продукции. В этот раз, как вы уже догадались, на повестке дня у нас находится руль с педалями, две разные модели световых пистолетов и карточка памяти повышенной вместительности. Производитель всей вышеперечисленной периферии - уже известная вам Pelican Accessories.



Карты, руль и два ствола

Благодарим компанию Vellod Impex Ltd за предоставленные для тестирования аксессуары.

Александр Щербаков

Sting Ray Steering Wheel

Рассказ о новой партии аксессуаров, испробованных нами, мы начнем со Sting Ray Steering Wheel. Это устройство представляет собой руль с функцией Dual Shock и комплектуется педалями и рычагом переключения передач.

Первое, что бросается в глаза во время “общения” с

Как уже говорилось выше, Sting Ray Steering Wheel взаимодействует еще с двумя отдельными блоками, входящими в поставку: педалями и рычагом переключения передач. Педальки по сравнению с самим рулем весьма невелики, хрупки на вид и выполнены из пластика (без резиновых прокладок). Блок, отвечающий за переключение передач, включает в себя еще и ручной тормоз. Если вы установите его рядом с рулем, то для приемлемой игры вам придется класть на него сверху правую руку, что не очень удобно. Конечно, можно разместить нужный блок и сбоку от сидящего. Но, согласитесь, большинство геймеров по очевидным причинам не привыкли так поступать. По традиции, на руле расположены необходимые кнопки цифрового управления, а также переключа-

Mania. При этом стоит сказать, что, по большому-то счету, функции Negcon никто особенно использовать и не будет, потому как в данном случае это является фактически излишним. Как режим он позволяет использовать аналоговое управление, практически неотличимое от Dual Shock овского, но при этом не располагает “трясучкой”.

Практически во всех игровых продуктах Sting Ray Steering Wheel действует аналогично все тем же PSX Sportster/GT2 Racing Wheel, с той разницей, что газ/тормоз теперь помещены на педали. Рычаг переключения передач, на самом деле, является той же кнопкой (вернее, двумя кнопками, дублируемыми, кстати, еще и с нижней части руля). Разве что непривычной формы. Например, в Gran Turismo 2 в резуль-



данным аппаратом - это несколько отталкивающий дизайн. Sting Ray Steering Wheel несколько громоздок, а его черты явно далеки от изящных обводов PSX Sportster/GT2 Racing Wheel, которые мы обозревали в прошлом номере “ОПМ”. Такое чудо занимает явно слишком много места на столе и немного “хромает на эргономику”. Положение руля можно отрегулировать, но, скажем прямо, толку от этого мало. В самом оптимальном, на мой взгляд, нижнем положении он все равно оказался недостаточно удобен. А в самом верхнем положении (вертикальном) Sting Ray Steering Wheel превращается в “баранку” какого-нибудь “Икаруса”, что порождало немало шуток в стенах редакции. Однако все встает на свои места, если расположить рулевую колонку на низком журнальном столике.

тель режимов. Таковых у Sting Ray Steering Wheel, кстати, четыре штуки: цифровой, Dual Shock, Negcon и программирование. Из последнего пункта, как вы поняли, следует то, что руль, педали, ручной тормоз и рычаг переключения передач можно настроить под себя, “научить”. Обо всем этом достаточно подробно написано в прилагаемой к устройству пухлой мануальке, так что тратить место на рассказ о пошаговом нажатии не стоит. Лучше перейти к тому, как показал себя Sting Ray Steering Wheel непосредственно в действии.

В первую очередь, хочется сказать о том, что есть ряд продуктов, которые изначально не поддерживают Negcon, а потому с этим режимом некоторые игры просто отказываются работать. Как пример можно привести опробованную нами Muppet Race



Как и большинство продуктов Pelican Sting Ray Steering Wheel имеет два цветовых решения.



На передней панели руля имеется очень удобный переключатель режимов с индикаторами, а на нижней панели скрываются еще две "секретные" кнопки.



тате всего передачи рычажком не переключались вообще, а потому пришлось прибегнуть к программированию. Но в любом случае никаких проблем не наблюдалось. Как всегда, на тестах неплохо показали себя Rally Championship и Colin McRae Rally 2.0. В последней, как вы знаете, еще и очень хорошо реализована аналоговая педаль газа. Какие будут выводы? Sting Ray Steering Wheel по размерам и дизайну явно рассчитан на тот круг геймеров, которые стремятся создать "игровой кабинет", полностью повторяющий интерьер автомобиля. Что касается функциональности, то здесь, по традиции Pelican, все реализовано весьма достойно, и никаких особых проблем у игрока возникнуть не может. В розницу приобрести такой руль можно по цене порядка \$60.

Pelican Virtual Gun Pelican Scorpion Gun

Для тестирования световых пистолетов нам были предоставлены сразу две модели от Pelican Accessories - одна попроще и подешевле, а другая понавороченнее и, соответственно, подороже.

Начнем, пожалуй, с более "продвинутого" устройства - Pelican Virtual Gun. Что касается дизайна, он достаточно симпатичен, хотя некоторые люди, вероятно, сочтут закос под "пистолет космического рейнджера" несколько безвкусным. Но, тем не менее, он достаточно удобен, а ведь именно это является для нас самым важным. Что касается возможностей пистолета, то они впечатляют. Во-первых, присутствует полная совместимость с Namco`вским Guncon, причем с помощью переключателя Swar можно настроить аппарат на стрельбу с одной руки, а не с двух, как это принято в том же Time Crisis. Во-вторых, в Pelican Virtual Gun встроена пресловутая "трясучка", однако ощущения от нее, надо заметить, весьма своеобразные. В-третьих, есть поддержка Auto Reload и турбо-стрельбы. Причем перезарядку можно запрограммировать самому (в зависимости от игры). Кроме того, напротив спускового крючка находится дополнительная "специальная" кнопка, полезность которой очевидна (такое впечатление, похоже, является находкой дизайнеров Pelican). Короче, впечатляет и очень даже. Но есть и ряд недостатков: так, скажем, в Time Crisis 2: Project Titan, нашей базовой игре для тестирования, порой наблюдалась не совсем корректная поддержка кнопок. Конечно, во многом это обусловлено особенностями самого Time Crisis 2. Понятно, что Pelican Virtual Gun запросто можно использовать, как Guncon, и проблем не будет никаких. Но вот в некоторых других режимах стрельбы, отличных от стандартного, наблюдаются нешуточные конфликты с игровым продуктом, приводящие часто, например, к некорректной работе тур-

КЛИНСКОЕ PARTY ZONE 2001

Самые заводные и активные любители продвинутого пива уже который weekend отрываются на вечеринках «Клинское Party Zone 2001».

В апреле реки Клинское пива устремляются за пределы не только Москвы, но и Московской области. Расширяет сферу своего влияния «Клинское Party Zone 2001». Впервые вечеринки этой, уже ставшей популярной серии пройдут 06 апреля в Туле в клубе Премьер (ул.Энгельса, 66).

13 апреля «Клинское Party Zone 2001» возвращается в Москву и с новой энергией в компании с Ляписом Трубецким открывает бутылки любимого пива, продолжает шоу, разыгрывает призы в клубе Сова (ул.Миклухо-Маклая, 27А). А 14 апреля в клубе Таксмен (Крымский вал, 10) Клинское будет бурлить в рок-н-рольных ритмах продвинутой группы Кросс Роудз.

В разгаре весны хочется открыть бутылочку пива и двинуть в путь вместе с друзьями. Особенно туда, где уже набирает обороты заводная тусовка «Клинское Party Zone». На юг, в Чехов перезнают бочки Клинского. 20 апреля в клубе Чайка (ул.Чехова, 16) будут отрывать не только театралы. А 21-го апреля в Подольске в ДК им.Лепсе - DJ от Клинское Party Zone, продвинутая дискотека, пиво, море призов от Клинского.

Любители продвинутого пива встречаются в Клинское «Party Zone 2001».

КЛИНСКОЕ



Более дорогой Virtual Gun, снабжен "вибратором" и дополнительной кнопкой.



Дешевый Scorpion хоть и менее "наворочен", зато удобно сидит в руке.



Pelican 1080 Blocks Memory Card



Как становится ясно из названия этого устройства от Pelican Accessories, представляет оно собой карту памяти на 1080 блоков. Сомневаюсь, что такая цифра вас не впечатлила. По

сути, такая карточка способна избавить вас от дальнейших покупок Memory Card. Сами посудите, ведь ее вместительность равна 72-м стандартным PlayStation-овским чипам для хранения информации. Надо быть настоящим монстром, чтобы заполнить все это пространство "сейвами", а потому простая арифметика показывает, что потратить \$30, чтобы больше не иметь никаких проблем с распахиванием "сохраненок", весьма выгодно. Что касается навигации по страничкам, то выполнена она просто и со вкусом и не вызовет затруднений ни у кого. Рабочая страница высвечивается на экранчике самой карты, а для перелистывания страниц служат шифты прижатой кнопке Select. Ну и вряд ли стоит упоминать, что существует несколько цветовых решений - от прозрачных зеленых до классических матовых белых. В общем, ценная штука, ничего не скажешь.

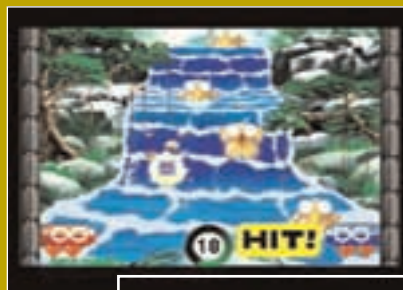
ТЕСТИРУЕМЫЕ ИГРЫ



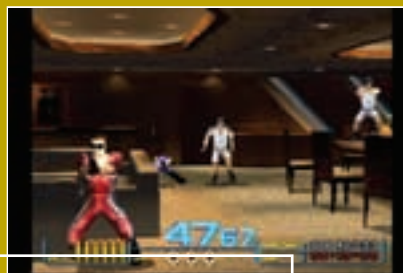
Colin McRae Rally 2.0



Muppet Race Mania



Point Blank 3



Time Crisis: Project Titan





CKOPO

28	Legacy of Kain: Soul Reaver II	28
30	Submarine Commander	30
31	Freestyle Scooter	31
32	Burstrick	32



Legacy of Kain: Soul Reaver



Когда-то я служил тебе.
Служил преданно и верно.
Тени прошлого преследуют
меня, не давая покоя
измученной душе. Каин...
Придет время, и я отомщу...



Жанр: 3D action/adventure
Издатель/разработчик: Eidos/Crystal Dynamics
Количество игроков: 1
Дата выхода: лето 2001 года

PlayStation 2

В середине 99 года свет увидела Legacy of Kain: Soul Reaver - красивая сказка о вампирах, являющаяся идейным продолжением еще более древней игры Blood Omen. Сюжет Soul Reaver отправлял игрока в Носгот (Nosgoth) - некогда цветущий мир, волею лорда Каина (Kain) превращенный в пустынные земли, которых не касались лучи солнца. В этом аду был рожден Разиель (Raziel) - один из шести вампиров-наместников, беспрекословно подчиняющихся своему повелителю. Из века в век они совершенствовали свои физические оболочки, путем разнообразных мутаций приобретая различные навыки и возможности. Судьба сыграла с Разиелем злую шутку: в процессе самосовершенствования он обрел крылья, но раньше положенного срока. Каин, привыкший первым получать новые способности, не мог стерпеть подобной дерзости, и жизнь, когда-то подаренная им своему вассалу, была безжалостно отнята. Разиеля скинули в озеро потерянных душ, обрекая его навечно мучиться в агонии. Страдания вампира были ужасны: вода подобно кислоте разъедала плоть, и казалось, время замерло, затерявшись в этом бесконечном водовороте. Но вдруг что-то изменилось. Сквозь собственный крик Разиель услышал голос. Древняя сила вырвала его из пучины боли, дав еще один шанс. Изуродованный, но не сломленный, он обрел новую жизнь. Падший демон, жаждущий мщения...

Мир Soul Reaver был и остается одним из самых оригинальных в своем жанре. Начать хотя бы с того, что главный герой этой игры не мог умереть, потому что он уже "немного мертвый". Роль жизненной силы исполняла энергия, пополняю-

Детализация персонажей возросла на порядок, что не могло не сказаться на их внешнем виде.

щаяся за счет сбора душ убитых противников. Полная потеря оной приводила к перемещению Разиеля из материального мира в мир духов, где энергия восстанавливалась самостоятельно. Для того чтобы вернуться обратно в реальность, достаточно было отыскать специальный портал. Впрочем, иногда торопиться не стоило. В призрачном измерении вампир обретал недоступные в реале умения (например, возможность выше прыгать и проходить сквозь решетки), помогающие справиться со многими, казалось бы, безвыходными ситуациями. Как любая нормальная игра, Soul Reaver периодически потчевала геймера большими боссами, после успешного завала которых Разиель даровались новые способности. Так, по мере прохождения он учился плавать, карабкаться и т.д. Встречавшихся на пути противников можно было потрошить долго и со вкусом. С упорством матерого садиста крылатый отщепенец артистично насаживал врагов на колья, протыкал шестом, жег огнем и топил в ближайших лужах. Анимация всего этого безобразия заставляла челюсть мирно покоиться на полу, что привело к вспышке волны домашнего травматизма, так как проходившие мимо играющего геймера домохозяды по неосторожности нередко наступали на столь жизненно важный орган. Да что там анимация! Soul Reaver оказалась настоящим произведением искусства, в котором сочетались превосходная графика, впечат-

ляющий дизайн и отлично проработанный сюжет. Редкая по нынешним временам жемчужина в куче сами знаете чего. Естественно, при подобном стечении обстоятельств было бы глупо не ожидать продолжения. И ждать себя оно не заставило. Все дружно выходим на улицу и бросаем чепчики под окнами офиса разработчиков. :)

Сюжетное повествование Soul Reaver 2 начинается с того момента, где оборвалась история предыдущей части. Преследуя Каина, Разиель прыгает во временной портал, поочередно закидывающий его в прошлое, настоящее и будущее Носгота. По мере развития событий

завеса, скрывающая темные тайны готического мира, начинает приоткрываться, и главный герой, изначально бредящий одной лишь мстостью, оказывается в положении, когда судьба, казалось бы, уже обреченной земли зависит от него. Господа из Crystal Dynamics намекают на то, что люди, игравшие в Blood Omen,





3D миры Soul Reaver2 практически не изменились: большие пустынные пространства.

выглядят они на данный момент достаточно угловато. Говоря начистоту, весьма заметно то, что разработчики до сих пор не могут обуздать PS 2, она брыкается и неохотно поддается приручению. Заявленных суперэффектов цветного освещения что-то не совсем видно, а если точнее, то совсем не видно. Неприятно удивляют тени "кружочком", пришедшие в гости с первой PlayStation, неестественная кровь и огрехи в анимации. Дизайн мира вообще не претерпел каких бы то ни было изменений. По-прежнему воображение поражают обширные пустоты с практически полным отсутствием мелких трехмерных деталей. Зато вся эта "красотища" стабильно мелькает 60 раз в секунду. Положения спасают вышеупомянутые текстуры и надежда на лучшее. Короче, впечатление от графики остается двоякое. Достаточно красиво, но не более того.

Игровой процесс тоже получит лишь косметические изменения, в основе своей оставшись прежним. Вам по-прежнему придется решать многочисленные головоломки, чтобы пройти дальше, и периодически уничтожать попадающихся врагов. Вначале игры Разиэль будет обладать всеми умениями, полученными в предыдущей части, а также по ходу действия станет учиться новым трюкам. Однако теперь ключевую роль, видимо, будет играть SoulReaver, которому наконец-то "дозволили" получить силу всех стихий. По ходу игры вам пот-

Игровой процесс получит лишь косметические изменения, в основе своей оставшись прежним. Вам по-прежнему придется решать головоломки, и периодически уничтожать попадающихся врагов.

верняка прольют слезу умиления, прогуливаясь по давно знакомым местам. Те же, кто ВО в глаза не видел, вроде бы ничего не потеряют. Что ж, будем на это надеяться. Теперь надо сесть и задать себе простой и естественный вопрос. Вопрос будет следующий: чем SR 2 отличается от предшественницы? Новые виды врагов? Да. Новые виды оружия? Тоже да. А еще что? Ну, графика, разумеется. Качество изображения возросло на порядок. Детализированные, грамотно наложенные текстуры радуют глаз. Улучшились и модели: Разиэль, этот ужас, летящий на изодранных крыльях, ранее ще голявший в наряде из 500 полигонов, не поленился и натянул на себя еще две с лишним тысячи треугольников. Противники также стараются держать марку, но получается это у них пока не очень, и

ребуется собрать все семь ипостасей призрачного меча, без чего дальнейшее прохождение отложится на неопределенный срок. Например, с помощью темного меча (Dark Reaver) можно будет создавать в воздухе призрачный мост, светлый (Light Reaver), например, может послужить простейшим фонариком, позволив заглянуть в доселе недоступные темные зоны и т.п. Более того, свет станет использоваться в решении многих головоломок. Ну и, конечно все добытые "риверы" позволят проще убивать врагов. Любопытно. В общем, SR 2 выглядит довольно оптимистично. У разработчиков еще есть время на то, чтобы немного подправить графику и доработать дизайн. Возможно, грядущее лето подарит нам очередной шедевр.

Леонарда Ф.

**В ПРОДАЖЕ
С 20 АПРЕЛЯ**



ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ

Материнские платы под AMDешные процы - купил AMD? Подверн правильную мамку!

Непопулярные ОСи - в мире есть не только Windows н... Windows =) Есть и другие ОСи.

Оверклокинг и софтверные кулеры - для того, чтобы разогнать проц, не обязательно быть гуром оверклокинга.

Трансгрессивный киберпанк - для того чтобы понимать хайтек культуру, нужно читать хайтек книги. Какие? Вот об этом мы и расскажем.

Словарь, который ты всегда хотел иметь - да! Свершилось! Мы сделали крутой словарь комповых терминов! Вступай в профсоюз! - как вступить в хакерскую группу?

Форматируем винт через WWW - реальный хит из серии "пага-убийца"!

Варезный свежак: WindowsXP - супер-статья о новой опеционке от MS. PC Games MUST DIE - Все что ты хотел знать об игровых приставках но тебе было противно спрашивать.

ХАКЕР

game land
www.hacker.ru

Submarine Commander

Вы когда-нибудь слышали об играх от JVC? Ну, ладно, может быть, вы про студию Victor Interactive что-то знаете? Что, тоже никак? А про новый симулятор подводной лодки Submarine Commander для PlayStation наверняка уже в курсе? Да что же такое, точно как я, в самом деле. Ладно, лучше поздно, чем никогда. Сейчас все расскажу по порядку.

Жанр: симулятор подводной лодки
Издатель/разработчик: JVC/ Victor Interactive
Количество игроков: 1
Дата выхода: май 2001 года

Помните, фильм такой был с Кевином Костнером в главной роли, назывался ли "Водный мир", то ли еще что-то в этом роде. Не важно, как он назывался, а важен сюжет. В результате глобального потепления, произошедшего из-за безобразного отношения к окружающей среде, весь мир оказался затоплен водами растаявших льдов. Все плавают на лодках по безбрежным просторам Мирового океана и всячески борются за существование. Идея, прямо скажем, неоригинальная, что, впрочем, не помешало разработчикам Submarine Commander взять ее за сюжетную основу (студия Victor Interactive довольно известна в Японии, но в мировом масштабе мне вспоминается только что-то проходное: Centender 1-2, Vampire Hunter D и т.д.). Итак, мир погреб в атомной войне. Все континенты постигла судьба легендарной Атлантиды: они просто ушли на дно морей и океанов. Погибла вся человеческая цивилизация, кроме... Кроме горстки несчастных, чья жизнь зависит только от того, удастся ли капитану уникальной, чудом уцелевшей термоядерной подлодки типа J найти пригодную для жизни землю. Что, еще не поняли? Перископы на поверхность - и вперед!

Честно говоря, эта подлодка типа J плавает в радиоактивных морях не совсем одна, это я преувеличил. Под водой прячется еще куча придуманных сценаристами противников, готовых помешать вашей благородной затее, среди которых найдется не один десяток конкурирующих субмарин. В связи с этим нам обещают широкий простор для стратегических и тактических извращений. Собирайте на здоровье оружие (торпеды, мины и глубинные бомбы), различные приспособления и технику (радары, сонары, перископы и т.д.). При помощи всего этого добра вам придется отбиваться от вражеских подлодок, надводных кораблей и даже самолетов. Предполагается, что в перерывах между кровавыми схватками вы и будете искать новую землю. В Submarine Commander предусмотрены два режима игры. Adventure Mode начинается на родной базе Plant 9, откуда вы будете стартовать для выполнения 20 взаимосвязанных миссий. Возвращаясь на базу, ваша субмарина может ремонтироваться, покупать (еще один сюжетный бред...) новое оружие



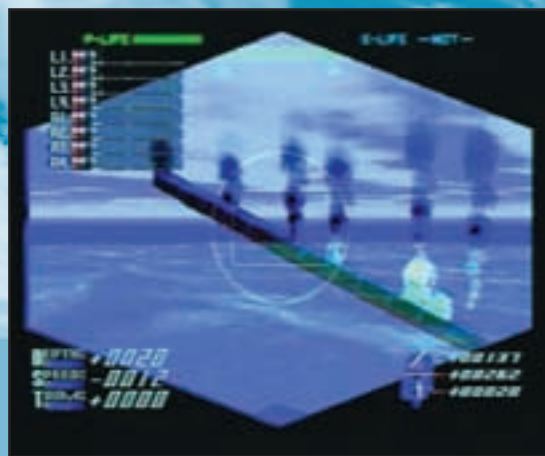
Командование настоящей подлодкой — это не какая-нибудь аркадка, типа Treasures of the Deep. Хотя и до полного симулятора Submarine Commander вряд ли дотягивает.

и получать ценную информацию. Battle Mode погружает вас в мрачные глубины безграничного океана, где вам придется выдержать жестокие сражения с самими разными противниками. Жалко, что пока еще ничего неизвестно о возможностях multiplayer'a!

Графика игры произвела на меня самые приятные впечатления, воскресив в памяти классику жанра - Treasures of the Deep, только с гораздо более мрачным, футуристическим настроением. Об итоговом качестве визуального оформления говорить пока рано, но мне понравились красивые эффекты освещения и сложные трехмерные модели объектов. Игра должна быть атмосферной и довольно напряженной, учитывая грамотно подобранную цветовую палитру и своеобразный амбиентный звук. Весь процесс подводного плавания сопровождается эмоциональными, выразительными разговорами между членами команды корабля, нагнетающими специфический "подводный" страх. Сразу как-то подлодка "Курск" вспоминается...

Хотя созданием Submarine Commander занимаются не очень известные команды, будем надеяться на то, что качество финального продукта окажется приемлемым. А пока можно сказать только одно: проект должен вызвать интерес всех поклонников фантастических военных симуляторов, особенно с уклоном в морскую тематику.

Напреенко Иван



Freestyle Scooter



Скоро у вас появится выбор: либо брать самокат и топтать на улице постигать все прелести и тонкости управления этим двухколесным чудом, либо вставить в приставку диск с игрой о данном развлечении и получить практически то же удовольствие. Причем без всяких содранных коленок.

Жанр: action

Издатель/разработчик: Ubisoft/Shaba Studio

Количество игроков: 1-2

Дата выхода: март 2001 года

Сам я на днях попытался прокатиться на подобном изделии рук человеческих, которых все больше становится на улицах, но ничего хорошего из этой затеи не вышло...)) Все-таки приставочный контроллер мне родней, и поэтому скорее всего придется осваивать новую игру от Shaba Studio. Конечно, игр подобного жанра про скейтборды и ролики нам довелось увидеть уже много, и вопрос назревает сам собой: "Так чем же будет выделяться эта игра и что нового в ней будет?" Честно говоря, ничем особенным, если не считать того, что она будет нацелена в основном на аудиторию младшего возраста. Но на ту, которая хорошо знает слово PlayStation! Наводит на эти мысли дизайн персонажей. Это не крутые тинейджеры с бейсболкой на голове, а крутые малыши, больше похожие на героев детских мультфильмов. Но следует отметить, что выполнены они достаточно стильно и красиво, они понравились даже мне, несмотря на мой преклонный возраст. Еще здесь сюжет страшно детский придумали. Какой-то страшный и злой робот похитил наших друзей и держит их далеко, а они, на-

Но зато после каждого полностью пройденного задания вам станет доступен один новый герой. Всего нам пока обещают девятых персонажей, среди которых есть даже обезьянка.

верное, скучают, что равноценно пытке. И вам придется вызволить их из плена монстра, проходя множество уровней и выполняя на них разнообразные задания.

Так что ради спасения френдов придется попытаться и показать виртуозное владение самокатом на различных препятствиях, среди которых есть half-pipe, рельсы, трубы, склоны и уступы. Если вы считаете, что этим все спасение и закончится, то это не так. Еще надо будет собирать какие-то призы, которые будут влиять на результат уровня, и, ко-



Персонажи игры выглядят забавно и в тоже время выполнены весьма качественно, надеюсь, что управляются они не менее достойно.

нечно, злобный секундомер. Но зато после каждого полностью пройденного задания вам станет доступен один новый герой. Всего нам пока обещают девятых, среди которых есть даже обезьянка. Кстати, должно быть порядка сорока особенных движений у "самокатчиков". Чем они различаются, вы не испытаете даже утюгом, так как я не знаю, но смотреться должно, наверное, прикольно. Только самое главное - чтобы управление в игре при таком наборе всяких фишек было отзывчивым и удобно раскиданным на кнопки джойстика.

К недостаткам я не смог отнести и графику, которая смотрится очень мило и должна порадовать деток своей красочностью и колоритностью. Единственное, за что можно еще побеспокоиться, так это за анимацию персонажей и обзор от камеры, которая должна быть постоянно в движении и показывать все так, как надо, без глюков. В звуковой дорожке должны засветиться произведения Shift и The Sloppy Meat Eaters. Это, на мой взгляд, довольно странно, даже несмотря на то что игра динамичная, ведь названные группы играют панк-музыку, а это явно не для детских ушей. Хотя, может быть, сии коллективы записали колыбельные в стиле профессора Лебединского?:)) Но в любом случае стоит дожидаться выхода игры, рассмотреть ее подробнее. И все-таки грустить сильно не придется при любом исходе, так как на наш век хватит проверенных игр наподобие Tony Hawk. Но время покажет.

С.С.С.



Burstrick

Грустно... Последнее время становится все очевидней, что крупные издатели и именитые разработчики откровенно "забивают" на PlayStation. То там, то здесь слышны заявления о "последних" проектах для "Соньки", о переориентировании на платформы нового поколения и т.д.

Жанр: спортивный симулятор
Издатель/разработчик: JVC/Metro
Количество игроков: 1
Дата выхода: май 2001 года

Нам, геймерам, становится обидно, но пока, к счастью, не оттого, что хорошие игры для SPS кончились, а потому, что некоторые конторы начинают тихо, под шумок, пока все суетятся, вытряхивать из грязного мешка на прилавок игры весьма сомнительного качества. В эту грубо разрекламированную категорию "самых последних суперпроектов" попадают сырые поделки малоизвестных разработчиков, игры локального значения (классический пример - Япония: некоторым кажется, что это отходы производства гигантов индустрии) и на скорую руку сделанные порты с других платформ. Всего понемножку, ничего действительно запоминающегося. Может быть, Burstrick развеет сгущающийся серый туман... Вас достали игры про сноубординг? Да, меня то-

...игра будет легче и зрелищней, чем обычные сноубординг. Не исключено, что под этим подразумевается возможность поплавать по каналам Венеции или вдоль берегов Африки

же. А скейтбординг тоже надоел? Понятно. Согласен, давно в этих экстремальных видах спорта не появлялось ничего нового. Хотя вот. Что это за игра у нас такая? Burstrick называется? А кто сделал? Издает JVC, которая теперь принялась издавать на PlayStation все, что еще можно, а наклепала студия Metro (хочется добавить "какая-то студия" Metro). Гмм... Про что хоть игра-то? ...как-как, говоришь? ...вейкбординг? Это что-то новенькое - первый раз слышу. Надо, пожалуй, присмотреться.

Итак, что такое Burstrick? Разница между вейкбордингом и водными лыжами ровно такая же, как между сноубордингом и лыжами обычными: персонаж глissирует за катером по водной глади на "доске", обладающей прекрасными аэродинамическими характеристиками, и при этом совершает некие фигуры и комбинации движений, заставляющие вспомнить о высшем пилотаже. Это считается экстремальным видом спорта, потому что в реальной жизни человеку неоднократно придется



Графику в Burstrick нельзя назвать ошеломляющей, однако яркая цветовая палитра заметно улучшает картинку.

обратиться за помощью к квалифицированному медицинскому специалисту, прежде чем ему удастся худо-бедно выполнить вышеупомянутые акробатические упражнения.

В Burstrick игровой процесс сдвигается преодолением трамплинов, объездом препятствий, уворачиванием от мчащихся мимо лодок и катеров, соревнованием с другими экстремальщиками, гонкой на время и прочими прелестями подобного рода псевдоспортивных игр. В игре будет предусмотрено 2 режима: Obstacle и Tricks. Первый ориентирован на преодоление препятствий, второй - на образцово-показательное выполнение прыжково-вращательных комбинаций, следуя за появляющимися на экране последовательностями кнопок. Сильно напоминает Bust-a-Groove и иже с ним.

Авторы обещают, что игра будет легче и зрелищней, чем обычные сноубординговые забавы. Не исключено, что под большей зрелищностью они подразумевают возможность поплавать по каналам Венеции или вдоль берегов Африки. Графически эти пейзажи выглядят не очень впечатляюще, а уж о героях и говорить не приходится.

Трудно судить по скриншотам, но невооруженным глазом видно, что дизайнеры выбрали довольно провокационную цветовую палитру. По мне она чересчур анилиновая, кислотная, и на высоких игровых скоростях рябь в глазах будет гарантирована, в этом я просто уверен. В целом, мне кажется, авторы оставили графику Burstrick где-то на уровне Jet Rider, а это совсем не есть хорошо.

В конечном итоге Burstrick мне видится приятной - не более - игрушкой, способной скрасить пару



свободных вечеров. В первую очередь проект должен заинтересовать младшее поколение наших геймеров: Burstrick будет яркой, легкой и веселой (будем надеяться) экстремалкой. Она скоро выйдет, так что нам останется только убедиться в справедливости моего прогноза. Для такой игры главное - чтобы управление не подкачало!

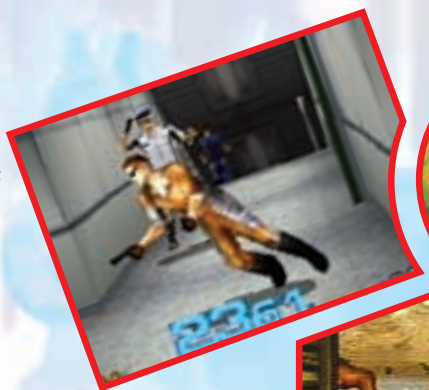
Иван Напреенко



ОБЗОР

34	Time Crisis: Project Titan	34
40	Harvest Moon: Back to Nature	40
42	Point Blank 3	42
44	N.Gen Racing	44
46	Tom & Jerry in House Trap	46

34



44

42



46



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Управление: оценивается удобство, интуитивность и отзывчивость управления игрой.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
УПРАВЛЕНИЕ	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



splitscreen



руль



карта памяти



1 игрок



2 игрока



4 игрока



мышь



пистолет

PlayStation

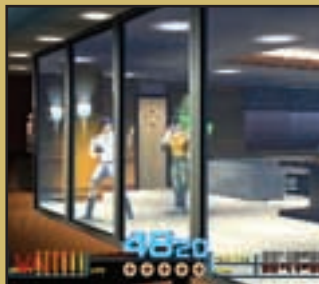


Time Crisis: Project Titan

Одним из самых популярных аркадных жанров всегда был и остается shooter, и не самое последнее место здесь принадлежит поджанру “виртуальный тир”, где игроку не нужно заботиться ни о чем, кроме самой стрельбы. Простота, привлекательность игрового процесса и световой пистолет в руках - вот что привлекает в них игроков.

Подобные игры появлялись буквально на всех платформах, а законодателями моды в этом направлении всегда были Sega и Namco. О первой компании мы сейчас говорить не будем, поскольку статья посвящена именно Namco и ее знаменитой серии “тиров” Time Crisis. История TC началась в 95 году, когда эта игра появилась на игровых автоматах, причем она значительно отличалась от всех аналогов. Так в чем же заключалось новаторство? Нет, дело не в полигональной графике, хотя трехмерных shooter’ов тогда еще почти не было. Просто Namco весьма оригинально подошла к самому игровому процессу, логично совместив процесс перезарядки пистолета с возможностью укрываться от пуль противников за всевозможными предметами интерьера. Мало того, игровой автомат был снабжен специальной педалью. Жмете на педаль - и можете стрелять. А когда опустеет магазин или попадете под ожесточенный обстрел - отпускаете ее, и ваш персонаж скрывается от врагов за укрытием, становясь абсолютно неуязвимым. Но не думайте, что сидеть в таком положении вы сможете до бесконечности. Название игры выбрано далеко не случайно: время будет постоянно наступать вам на пятки, а когда оно будет равно нулю, придется скормить автомату лишний жетон. Секунд на прохождение каждого этапа дается очень мало, а прибавляются они лишь после его завершения. Таким образом, в TC время зачастую является куда более важным фактором, чем здоровье. Но все это было лишь на игровых автоматах, и лишь в 97-ом году первая часть была переведена на домашний рынок. Позже на аркадах появился TC2 (на PSX он так и не был издан), основной отличительной чертой которого было наличие многопользовательского режима и немного улучшенная графика. Пос-

ледним достижением Namco на прище игровых автоматов стала Crisis Zone, где на смену пистолетам пришли автоматы. Таким образом, Time Crisis: Project Titan стал уже четвертым проектом в серии, являясь эксклюзивной игрой для PlayStation, но со старыми героями, врагами и главными злодеями. Разработчики в очередной раз предлагают нам примерить кирзовые тапочки вольного стрелка Ричарда Миллера (Richard Miller). В этот раз с ним приключилась настоящая беда: одна нехорошая дамочка по имени



Жанр: Shooter
Издатель/разработчик: SCEE/Namco
Количество игроков: 1
Альтернатива: Time Crisis, Point Blank



Кантарис (Kantaris) в сотрудничестве с давним врагом Ричарда Диким Псом (Wild Dog) организовала подставу, обвинив главного героя в причастности к убийству президента Карубы Ксавьера Серано (Xavier Serano). И теперь у него есть всего 48 часов, чтобы восстановить чистоту своей репутации. Сам игровой процесс остался прежним. Как обычно, Namco сделала игру, адаптированную специально под световой пистолет (под свой Gun Con 45), соответственно, с джойстиком играть практически невозможно. Точнее, можно, но очень сложно и неудобно. Однако даже при игре с пистолетом без джойстика вам не обойтись, поскольку его придется положить на пол и использовать вместо педали. В игре предусмотрено два уровня сложности: Normal и Easy, причем без пистолета лезть на первый я вам не рекомендую. На выбор вам по-прежнему дается



Тот самый неуловимый “бонусный” враг в коричневом костюме резво запрыгнул на стойку бара. У вас есть всего несколько мгновений для выстрела.

DESTINY DEFENDERS



OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ

studio 33

(C-12)

Final Resistance

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



<http://www.gameland.ru>

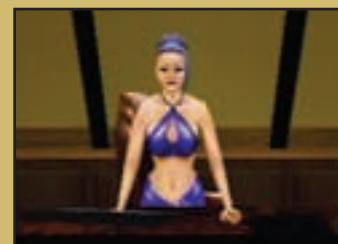
OFFICIAL
PlayStation
РОССИЯ



два игровых режима: Story Mode и Time Attack. В первом вам придется пройти несколько связанных сюжетом уровней, каждый из которых состоит из нескольких подуровней, в свою очередь разбитых на этапы, и в конце сразиться со своими заклятыми врагами. Time Attack же представляет собой что-то вроде тренировки, где вы, выбрав уровень, стараетесь пройти его как можно быстрее. Причем в этом режиме вы абсолютно неуязвимы, что отнюдь не делает вашу задачу простой, поскольку со временем здесь вообще плохо. К сожалению, режим для двух игроков по непонятным для нас причинам реализован не был. Теперь немного поговорим о противниках, с которыми вам предстоит столкнуться в игре. Их несколько типов, и различаются они цветом одежды. Самые безобидные - это "синие" противники, их можно назвать "пушечным мясом". Они практически безвредны, я специально "красовался" перед ними в течение порядочного периода времени, но так и не получил ни одной пули. Более



вы, т.е. прячутся, а затем стреляют. Другие перемещаются с места на место, а находясь на открытом пространстве, могут неожиданно отпрыгнуть в сторону, сбивая прицел. Но некоторой подвижностью теперь обладаете и вы, что можно назвать настоящим новшеством в игре. На уровнях боссов вы можете поменять укрытие, выстрелив по значку стрелки, появляющемуся в углу экрана, когда вы прячетесь. Это дает возможность сменить угол обзора и вносит небольшой тактический элемент в игру.



Сам игровой процесс остался прежним. Как обычно, Namco адаптировала игру специально под световой пистолет, соответственно, с джойстиком играть практически невозможно.

опасны офицеры (их можно отличить по форме), но наивысшую опасность представляют враги в красном и субьекты, вооруженные любым оружием, отличным от пистолета. Их нужно убивать первыми, иначе потеряете жизнь. Но существуют и так называемые "бонусные" противники: они одеты в светло-коричневую форму и очень подвижны. Попадание в них, как правило, дает несколько дополнительных секунд. Очень интересно и поведение врагов. Вряд ли стоит говорить о полноценном AI, однако большинство противников не стоит на месте. Одни используют ту же тактику, что и

Графика TCPT выглядит довольно неплохо, но не более того. Изредка можно наблюдать выпадения полигонов, хотя кого этим удивишь. Но зато нет ни малейших признаков торможения даже в те моменты, когда на экране скапливается около десятка врагов. Текстуры не отличаются большим разнообразием, что значительно обедняет картинку. Из достойных моментов можно отметить некоторую интерактивность интерьера, т.е. вазы, бутылки, цветочки, газовые баллоны, стекла очень живописно реагируют на ваши действия. Поля сражений вовсе не статичны, причем дело не обходится



Ананасы на переднем плане при попадании разлетаются на куски.

лишь врагами. Обстановка оживлена многочисленными движущимися объектами: вертолетами, автомобилями и т.д. А, например, вращающаяся стрела крана на одном из уровней постоянно целится попасть вам в голову. Правда, в таких случаях предусмотрительно загорается надпись: "Danger!!!". В общем и целом, мы получили вполне добротную игру, не лишенную, впрочем, своих недостатков. Основным, на мой взгляд, является слегка завышенный уровень сложности, связанный в основном с необходимостью игры со световым пистолетом, но этим страдали все предыдущие части TC.

Mac Fank

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Неплохая стрелялка, которая наверняка понравится любителям жанра и в особенности фанатам предыдущих частей. Остальным TCPT, вероятно, покажется чересчур сложным.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.8

СЛОВО РЕДАКТОРА

Если у вас на полке уже давно пылится пистолет для PSX, то это хороший повод, чтобы, не раздумывая, приобрести себе Time Crisis: Project Titan.

Harvest Moon: Back to Nature



Хотелось ли вам стать фермером? ... А вот мне хотелось. Знаю, сейчас это может показаться странным (даже для меня самого), но тогда десять лет назад это был настоящий поступок, это было по-мужски.

Жанр: management/RPG
Издатель/разработчик: Ubi Soft/Natsume
Количество игроков: 1
Альтернатива: ???



Увы, как это часто бывает, мечты и реальность разошлись в противоположные стороны. Я повзрослел, работаю рецензентом в популярном игровом журнале и вполне доволен жизнью, однако в душе я все тот же романтик, и именно для таких романтиков, как я, Natsume создает свои игры. Специализация Natsume - добрые игры, поэтому в Harvest Moon (до дебюта на PlayStation игры сериала выходили на GB, SNES и N64) не нужно спасать мир или бороться со злом, вместо этого игроку предлагается попробовать себя в роли земледельца и собственным трудом построить свое счастье. Маленький мальчик вместо долгожданного отпуска с вечно занятым отцом вынужден про-

вести лето в деревне у дедушки. Там он встречает девочку, им весело вместе, но лето кончилось, и настает пора возвращаться в город. "Я обязательно вернусь!" - "Я буду тебя ждать!" - наивные детские обещания, которым суждено стать реальностью лишь спустя десять лет, когда по завещанию дедушки пришедшая в совершенный упадок ферма отходит к внуку.

Знаете, что такое молодой японский крестьянин? Это масса проблем, никакого счастья в личной жизни и жалкие пятьдесят тысяч йен (500\$) в кармане, с помощью которых нам и предстоит вернуть ферму к дням бывшего величия. С чего начать? Решайте сами. Можно, например, посеять кукурузу и разводить кур, а можно разбить английский газон и завести настоящую скаковую лошадь. Все зависит исключительно от ваших личных пристрастий. Хотите - займитесь овцеводством и шерстью или изготовлением сыра, а хотите - наймитесь на работу к более состоятельному соседу и зарабатывайте звонкую монету. А может, стоит зайти к кузнецу, прикупить для души новую



мотыгу (в игре предусмотрена аж пятиступенчатая система апгрейда сельскохозяйственного инвентаря) и с чувством выполненного долга лечь спать и видеть сон о том, что на ферме все наконец в порядке. Помощники, нанятые за безумные деньги, работают не покладая рук, а бездельница-собака исправно гоняет с участка вредителей-кротов. Впрочем, рано или поздно так все и будет. Главное - ночь простоять и день продержаться. Back to Nature слишком долго раскачивается и может показаться скучной для игрока, не привыкшего к жанру. Однако дайте Harvest Moon шанс, и через месяц-другой игро-

вого времени вы окажетесь настолько погребены под грузом повседневных забот, что казавшиеся нудными первые дни на ферме будут вспоминаться с умилением. Сельская жизнь подчинена строгому расписанию: грядки требуют полива, лошадей нужно чистить, овец стричь и т.д. ...день за днем. И чем больше разрастается ваше хозяйство, тем тяжелее груз забот, ложащийся на ваши плечи. Однако впоследствии все воздастся сторицей. Есть какое-то необъяснимое эстетическое наслаждение, когда созерцаешь стены шикарной виллы, возвышающейся на месте бывлой разрухи. Главное - не перетрудить-



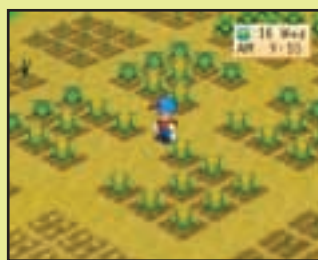
Модное сейчас сочетание плоских персонажей и трехмерных background'ов дает очень красивую общую картинку.

ся в процессе, иначе запросто можно загреметь в больницу с переутомлением и потерять уйму драгоценного времени, и если бы только времени. С головой уйдя в работу, вы рискуете проворонить массу всего интересного. Ведь конечная цель игры вовсе не в том, чтобы сколотить капитал (хотя это тоже желательно), а в том, чтобы построить свое счастье (по крайней мере, я так считаю). А что такое счастье в деревушке с десятком дворов и населе-

продукты в шедевры кулинарного искусства. Счастье - первый приз на скачках, выигранный на местной ярмарке. Позволю себе небольшой совет: не стоит игнорировать проходящие ярмарки, там не только можно развеяться за разнообразнейшими мини-играми, улучшить свое благосостояние или разузнать рецепты новых блюд - посещение ярмарок также влияет на ваши взаимоотношения с соседями. Если вы будете слишком асоциальны, то рискуе-

Знаете, что такое молодой японский крестьянин? Это масса проблем, никакой личной жизни и жалкие пятьдесят тысяч йен в кармане.

нием в тридцать человек? Счастье - это вечерние посиделки в баре за кружкой пива (Минздрав предупреждает: чрезмерное употребление спиртного вредит вашему здоровью!). Счастье - это пристройка-кухня, где можно провести пару часов у плиты, превращая обычные



те в финале остаться в гордом одиночестве. С другой стороны, если все свободное время вы посвятите общению и развлечениям, то в конце концов окажетесь на мели, а как показывает практика, безденежных односельчан местные жители не очень-то жалуют. В общем, будьте благоразумны, и вас ждут богатство и слава. И, возможно, именно тогда одна из пяти местных незамужних красавиц наконец обратит на вас внимание и согласится стать девушкой вашей мечты. Никогда бы не подумал, что японские селянки столь привередливы. Чтобы эта егза хотя бы просто взглянула в вашу сторону, ее приходится просто заваливать подарка-

ми и купать в постоянном внимании. Мало того, эти негодяйки (все поголовно) еще и встречаются с местными ухажерами, и рубить этот гордиев узел тоже придется вам. Что и говорить, жизнь земледельца полна трудностей и вместе с тем столь увлекательна. Романтика!

Не стану подробно расписывать техническую часть, да и сказать здесь можно немного. Приятный трехмерный мир с "плоскими" (2D) рисованными героями. Оригинального вида персонажи (помоему, очень симпатичные), простенькие удобные меню, камера с фиксированным углом обзора. Анимация могла бы быть немного побогаче или с тем же успехом могла бы не быть. Мир Harvest Moon - небольшая деревня, и яркие спецэффекты смотрелись бы здесь немного не к месту. В общем, все в порядке. Легкую тоску навеивает лишь музыка слишком скромная и чрезмерно однообразная. Хотя мне встречались люди, которым она нравилась, так что это не аргумент. В общем, что я пытаюсь сказать: Back to Nature - очень приятная игра, не для всех, но для многих. Возможно, для вас. Попробуйте.

П. Галкинсон

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Все, надоело! Хочу в деревню, туда, где простора побольше... Ну, просторов-то у Natsume хватает (правда, девушка всего одна, но...). Определенно, НМ - один из самых необычных проектов последнего времени. Рекомендую.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	5
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Этот очень необычный проект вполне способен надолго отвлечь ваше внимание от стандартных и уже порядком поднадоевших роликов.

Point Blank 3

Серия Point Blank - это, без сомнения, особое явление в жанре стрелялок, заточенных под световые пистолеты. Пожалуй, сложно найти еще одну такую же игру, как этот тотальный безумный угар от Namco.

Жанр: стрелялка
Издатель/разработчик: SCEE/Namco
Количество игроков: 1-8
Альтернатива: Time Crisis, Point Blank 1-2.

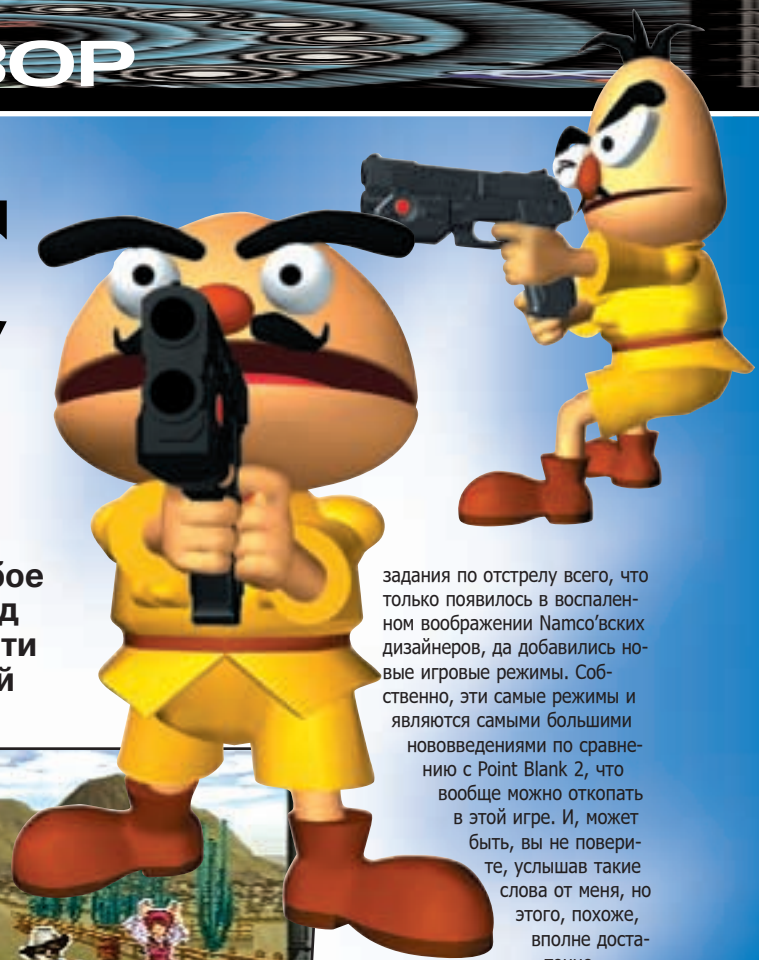
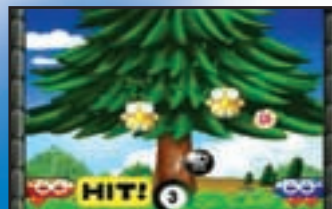


Надо сказать, что, по большому счету, любая часть Point Blank - это, в принципе, продукт на любителя. Стандартной палубы по террористам и прочим мишеням в виртуальном тире, захватывающих в отведенных для смертоубийства локациях пачки верещащих заложников, в этой игре можно не ждать. Точнее, найдется и это, но в особом виде. Весь Point Blank, причем любая его часть, представляет собой один большой набор безумных мини-игр, способных своим сумасшествием привести в восторг даже закаленного любителя видеоигр. Сами понимаете, пройти мимо третьей части такой своеобразной вещицы, не коснувшись ее хотя бы мельком, мы просто не могли. И, между прочим, не столько из-за позывов рассказать читателям об этой бредовой новинке, сколько по причинам наличия в редакции горячих поклонников данного супершутера. Прежде всего, следует сказать, что от своих предшественников Point Blank 3 отличается очень и очень несущественно. Хотя бы даже графически. Да, в этом плане есть некоторое движение вперед, но, в общем-то, достаточно незначительное. Смесь полигональности и доминирующая роль плоских пикселизован-

Любая часть Point Blank представляет собой один большой набор безумных мини-игр, способных привести в восторг даже закаленного любителя видеоигр.

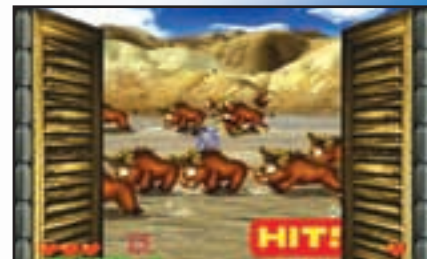
ных объектов. Впрочем, мы от игры ничего другого и не требовали - Point Blank имеет свой особый шарм, и третья его часть остается узнавае-

мой абсолютно во всем. Естественно, ни черта не изменился и игровой процесс, только появились новые и все такие же уморительные



задания по отстрелу всего, что только появилось в воспаленном воображении Namco'вских дизайнеров, да добавились новые игровые режимы. Собственно, эти самые режимы и являются самыми большими нововведениями по сравнению с Point Blank 2, что вообще можно откопать в этой игре. И, может быть, вы не поверите, услышав такие слова от меня, но этого, похоже, вполне достаточно.

Но вернемся к режимам, так как если не о них рассказывать, то о чем



Кукушки, кабанчики, ковбои и два безумных профессора...

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Игра как для всех любителей предыдущих Point Blank, так и для всех тех, кто еще не успел открыть для себя этот чумовой шутер.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
УПРАВЛЕНИЕ	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

7.2

СЛОВО РЕДАКТОРА

Сложно найти более простую и в тоже время более захватывающую игру со световым пистолетом. Тем более, что в 3 часть могут играть до 8 человек.

же? Не объяснять же, насколько веселая игра Point Blank 3: во-первых, это нужно видеть самому, а во-вторых, таким макаром мы скатимся еще и к "повторению пройденного" в той же ревьюшке по второй части игры. Так что просто заметим, что Namco решила выкинуть Adventure Mode, не очень-то понравившийся основной массе игроков, но добавила практически полдюжины других режимчиков. Тут нас, конечно, интересуют, в основном, многопользовательские, потому как Point Blank вообще относится к роду продуктов, в которые играть надо с товарищем или товарищами - максимальное удовольствие можно получить только таким образом. А имеется в Point Blank 3 и VS Mode для игры на любой из выбранных локаций друг против друга, и совместно можно пострелять в Arcade Mode, и, конечно же, немалый интерес представляет Party Play Mode, позволяющий участвовать в безумном действе сразу восьмерым. По очереди, правда. Но главное - играть в Point Blank нужно со световым пистолетом. В противном случае лучше даже и не пытаться - это будет чистейшее самоубийство.

Александр Щербаков



ACE COMBAT 3

electrosphere

N.Gen Racing

Человек издревле завидовал птицам. Поднимая голову к небу, он смотрел на солнце и мечтал. Мечтал о том, как когда-нибудь люди уподобятся птицам и, воспарив под облака, смогут посмотреть на мир другими глазами и прикоснуться к солнцу...

Жанр: гонки
Издатель/разработчик:
 Infogrames/Curly Monsters
Количество игроков: 1-2
Альтернатива: Wipeout



Так было и сто, и тысячу лет назад. Из века в век народные умельцы мастерили самодельные крылья, взбирались на пригорки повыше и с криком "Эх, прокачусь!" штопором летели вниз. Чем заканчивались подобные эксперименты, история скромно умалчивает. С приходом прогресса многое изменилось. Появились самолеты, и теперь для того чтобы полетать, необязательно спрыгивать с обрыва и ломать себе шею - достаточно пойти в аэропорт и купить билет на ближайший рейс. Геймерам повезло еще больше: удовлетворить потребность в свободном полете они могут, не выходя из дома. В поте лица трудятся на благо игрового сообщества разработчики, регулярно выпуская всевозможные игрушки "полетного содержания". Одной из таких игрушек и является N.Gen Racing. N.Gen означает Next Generation. Что ж, новое поколение выбирает "Пепси" и гонки на самолетиках. Дрожащими руками пихаем диск в приставку, жмем Power и готовимся к полному улету. После вступительной заставки вываливается главное меню. Русские любители быстрой езды лихо щелкают на Arcade Mode, тогда как настоящие джигиты не постесняются и сначала залезут в брифинг. Там джигитам расскажут и покажут, как поворачивать вправо и влево, наметнут на то, что в игре есть 4 вида камеры, а также подробно объяснят, что в NGR существует два типа управления - Arcade и Pro. Аркадный тип легок в освоении, но с ним далеко не улетишь. Только игрок, овладевший Pro, сможет



совершать фигуры высшего пилотажа, которые медленно, но верно приведут его к вершинам воздушного Олимпа. Путь к победе предстоит проложить через 14 трасс, расположенных в различных уголках света - от Китая до Америки. Есть даже русская Volodga, на которой по совершенно непонятным причи-



Как и в любой гонке, один из главных моментов — это награждение.

нам отсутствуют крестьяне в лаптях, матрешки и медведи в ушанках. Ну да ладно. Независимо от национальной принадлежности все трассы пролегают в гористой местности и разбиты на ворота-чекпоинты. Зачем они нужны? Все очень просто. Дело в том, что трасса в NGR ничем не ограничена, и в любой момент игрок может вылететь за ее пределы и отправиться, куда душа пожелает. Разработчики смекнули, что душа может пожелать срезать дорогу, потому и придумали чекпоинты. Пропусти пару ворот - и дисквалификация обеспечена. Но это еще не все. Через три секунды вольного полета срабатывает автопилот (вручную его можно активизировать, зажав все четыре шифта), сильно возвращающий блудного пилота на путь истинный, так что смиритесь и наслаждайтесь призрачной свободой. Впрочем, кое-где срезать углы позволяется, главное только, чтобы у самолета были более-менее приличные скоростные характеристики. На трассе повсе-



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Довольно интересный проект. Если вы любите гонки и не знаете, куда девать свое свободное время, NGR придется как нельзя кстати. Не пролетайте мимо!

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
УПРАВЛЕНИЕ	7
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.0

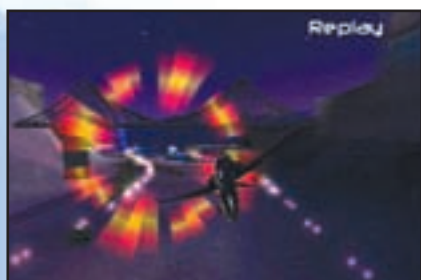
СЛОВО РЕДАКТОРА

Очень качественная смесь Gran Turismo и WipeOut XL. Безусловно, один из самых ярких релизов последнего времени. Удобное управление, красивая графика, множество режимов.



местно раскиданы power-up rings - специальные кольца, в которые желательно почаще вписываться. Зеленые исполняют роль доктора Айболита и приводят самолет в чувство, после того как геймера угораздило пару раз чмокнуться с ближайшей скалой. А вот красные кольца служат источником горячего для ускорителей (afterburner fuel). Хорошенько заправившись, остается только вовремя нажать на кнопку ускорения и - вуаля: соперники уже маячат вдалеке. Маячат спереди или сзади - это уж целиком зависит от вашего мастерства вождения, так как вылететь с трассы на полной скорости особого труда не составит. Кстати, в NGR имеется одна интересная особенность: чем ниже вы находитесь, тем быстрее летит са-

Fighters, S-Fighters и X-Fighters. Не стоит делать квадратные глаза, увидев стоимость приглянувшейся крылатой машины. Все эти астрономические суммы с шестью нулями зарабатываются в заездах достаточно быстро. Но пока мы народ небогатый, так что лезем в самую дешевую категорию Trainers и выбираем лучшее из худшего. Если приглядеться, по соседству с Buy обнаружится невзрачный пунктик Modify. Там можно проапгрейдить, перекрасить или продать свой старый агрегат. Когда приготовления окончены, начинается все та же "Гран Туризма", только вид с высоты птичьего полета. Для начала необходимо получить пропуск (permit). После сдачи теста следует серия чемпионатов, за победу в которых вы получаете деньги, призовые тачки, новые трассы и воз-



Самокаты класса Fighters выделяются не только лучшими характеристиками, но и повышенной концентрацией вооружения на борту: всякие там пушки, ракеты и прочие смертельно опасные радости

молет. Получается довольно занятно: вместо того чтобы парить в облаках, в целях повышения значения цифр на спидометре спускаешься с небес на грешную землю и буквально рыть носом землю. В таком случае не совсем понятно, зачем разработчикам вообще надо было напрягаться и конструировать модели самолетов. Сделали бы уж лучше обычные машинки - думаю, разницы, скорее всего, никто бы и не заметил :). Теперь джигиты, освоившие все премудрости управления, могут наведаться в главный режим игры, называющийся N.Gen, в котором от игрока требуется пройти серию чемпионатов и выиграть кучу разных наград. В общем, сделать себе блестящую карьеру. Для начала необходимо купить самолет. Жмем на Buy Aircraft и готовимся к потрясению. Как говорится в одной рекламе, "наши цены вас приятно удивят". На выбор предоставляется более трех десятков моделей, которые делятся на четыре класса: Trainers,

возможность участвовать в "залетах" более высокой категории. Самокаты класса Fighters выделяются не только лучшими характеристиками, но и повышенной концентрацией вооружения на борту: всякие там пушки, ракеты и прочие смертельно опасные радости. Да-да, если вы еще сомневались, в NGR совершенно нормально практикуется применение различных смертоносных прибабасов. Так что особо упертых соперников можно просто сбить. Упертым пацифистам же наверняка понравится режим Free Flight, где от игрока никто ничего не тре-

бует - летай себе спокойно, да пейзажами любуйся. Тем более что графика в NGR на уровне. Потрясающе красивая вода, в которой отражаются облака, тень от самолета, стелющаяся по земле, блики на корпусе крылатого друга... Соревнования, проходящие ночью, поражают гирляндами ярких огней, тогда как заезды, выдавшиеся в холодный дождливый день, заставляют зябко поежиться. Полигоны, конечно, кое-где вываливаются, но куда ж без этого! Звук вполне стандартен и ничем особым не выделяется, музыка к действию подходит практически идеально. Если вы любите рейв, она вас определенно порадует, если же не любите - не мучайте себя, залезьте в меню и вырубите все это дело к соседской бабушке. Что ж, на этом обзор можно заканчивать. Пока русские любители быстрой езды пыхтят в тренинге, настоящие джигиты давно уже почивают на лаврах...

Леонарда Ф.

**В ПРОДАЖЕ
С 1 МАЯ**



УЖЕ ОЧЕНЬ СКОРО...

**Даешь Зомбёж!
Спецвыпуск - 2:
зомбирование,
или социальная
инженерия.**

В НОМЕРЕ

Ты научишься управлять людьми,
манипулировать сознанием,
погружаться в транс и
гипнотизировать окружающих.
Ты научишься нейро-
лингвистическому
программированию, узнаешь правду
о зомби, сможешь напугать до
полусмерти по телефону.

ТАКЖЕ В ЭТОМ НОМЕРЕ
подробности о биологической войне
в Москве, обзор
свежих заподлянских программ,
рыбы, подключенные
к компьютеру,
и многое другое.

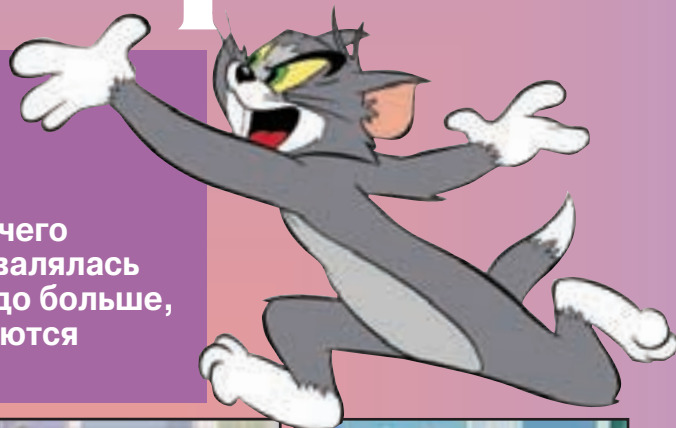
**СПЕЦВЫПУСК
ЗАНЕП
#5**

GameLand.ru
www.gameland.ru



Tom & Jerry in House Trap

Всегда поражался, как может шоу, герои которого на протяжении шестидесяти лет существования не делали ничего, кроме как избивали друг друга, пользоваться такой популярностью. Впрочем, не вижу в этом ничего плохого. Более того, у меня у самого где-то валялась кассета с записью. Что удивляет меня гораздо больше, так это почему самые лучшие шоу превращаются в такие беспомощные игры?



Жанр: action

Издатель/разработчик: Ubi Soft Entertainment/NewKidCo

Количество игроков: 1-2

Альтернатива: Poy-Poy - 2



Прежде чем мы начнем, я бы хотел вам сказать, что Tom & Jerry in House Trap как игра меня отнюдь не разочаровала. Не разочаровала потому, что я от нее ничего и не ждал. Я в подобные игры, кроме как по служебной необходимости, и не играю, а вот для всех остальных House Trap может стать недорогой шуткой над самими собой. Проблема House

Игровой процесс весьма нестандартен. Герои бегают по гигантскому дому, расставляют ловушки и стараются заманить в них друг друга.

Трап заключается не в оформлении. Игра приятна для глаза. Неплохая графика с первоклассными моделями персонажей, достойная анимация и оригинальный псевдо-3D мир (уровни трехмерны, однако перемещаться по экрану можно только в строго определенных местах). Не стоит искать минусы и в управлении. Удобно, в меру чувствительно и рационально, есть поддержка Dual Shock. Чего еще надо? Можно, конечно, придаться к звуку заунывному и однообразному. Впрочем, он и в мультфильме был не намного лучше. В общем, все это мелочи. Более того, я готов сказать, что игровой процесс



нестандартен и несет в себе определенную изюминку. Удивлены? Но это чистая правда! Герои бегают по гигантскому дому (играть в одиночку придется мышью, котьяра появляется лишь в мультиплеере), расставляют ловушки и стараются заманить в них друг друга. Своеобразный Deception в версии от Metro Goldwin Meyer. И выглядит все оригинально: экран постоянно разделен на две полови-



героям становятся доступны все новые и новые комнаты, но это, поверьте, удовольствие сомнительное. Быть может, стоит внимания режим для двух игроков, но лично мне, например, играть в него не с кем, а потому в моей игротке House Trap нет и никогда не будет, и вам не рекомендую.

P.S. И, пожалуйста, не стоит предлагать это детям.

Страшно веселый, А. Ковалев
<happosai@mail.ru>



Простенькая графика, мало детализированная обстановка дома, бедная цветовая палитра...

ны (по горизонтали), одна для Тома, вторая для Джерри. Естественно, представлен шикарный ассортимент "оружия": сковородки, клюшки для гольфа, ножи, вилки и прочий бытовой скарб к вашим услугам. Так же, как и интерактивные предметы обстановки: гладильные доски, вентиляторы и радиоприемники ждут-не дождутся, чтобы быть использованными не по назначению. Спрашивается, что может быть веселее? Да все что угодно! House Trap нудна до скрежета зубного. Действие игры разворачивается в доме. Огромном. Просто гигантском, но всегда одном и том же - скучном и однообразном. Правда, по мере прохождения игры

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

А что, друзья мои, как насчет погладить кису... утигом? Ну как, уже развеселились? То ли еще будет! Тут ведь и кувалда где-то была, и гладильная доска, и сковородка, и...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	4
УПРАВЛЕНИЕ	6
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.2

СЛОВО РЕДАКТОРА

Простенькая и достаточно красивая multiplayer игра по мотивам всеми любимого сериала должна прийти по вкусу младшему игровому составу.



TAKTUKA

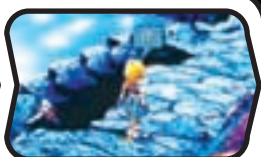
48

Final Fantasy IX

48



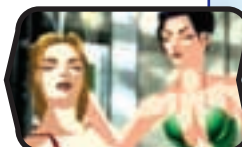
Наверное вы уже отчаялись увидеть финал прохождения этого бессмертного творения Square. Тем не менее оно перед вами, встречайте!!!



58

Fear Effect 2: Retro Helix

58



Как и любой уважающий себя клон Resident'a Fear Effect 2 просто наводнен различного рода головоломками, но наше прохождение вам поможет.

PlayStation

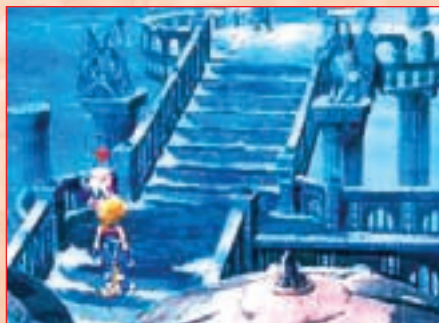
Максим Заяц

FINAL FANTASY IX

Прохождение третьего и четвертого дисков

Раздел 8: Убежище леди Хильды

Забавная картина: в воздухе парит **Hilda Garde 1**, а под ним бороздит морские просторы **Blue Narciss**. Но путешествие вскоре заканчивается. Мы высаживаемся на берегу, формируем новый отряд и сохраняем игру. К западу от нас находится непонятное сооружение под названием **Esto Gaza**. Заходим внутрь. Больше всего это место похоже на некий монастырь. Это предположение подтверждается, после того как мы заходим в первый же дом и знакомимся с епископом **Esto Gaza**. Итак, мы находимся на святой земле, и недавно здесь была целая толпа черных магов, один из которых тащил за собой маленькую девочку. Все они отправились к **Mount Gulug** — древней, священной горе. После разговора нам в очередной раз предлагают сформировать отряд — на этот раз с обязательным участием Зидана и Виви. Добавив к ним Штейнера (ради магического меча) и одну из девушек в качестве лекаря, мы



выходим из дома и сразу же возвращаемся обратно. Теперь здесь полно людей! Можно поговорить с епископом, и он предложит всем членам нашего отряда отдохнуть всего за **100 Gil**, но прежде нам необходимо заглянуть на экран справа. В здешнем магазине можно найти кучу полезной экипировки, которую, не жалея денег, необходимо сразу же купить. После того как с покупками будет покончено, можно обойти магазин сверху (ориентироваться нам поможет иконка в виде руки, которая появляется над головой нашего персонажа при нажатии клавиши **SELECT**) — справа за стойкой мы находим **Wing Edge**. Возвращаемся к епископу и следом за Куджа & Со поднимаемся вверх по лестнице. Попросив мугла сохранить игру, мы идем направо и вскоре видим перед собой вход в **Mount Gulug**.

Оказавшись внутри горы, мы идем прямо, проходим через первый дом и вскоре видим перед собой колодец. Присмотревшись повнимательнее к веревке, мы спускаемся по ней вниз и идем направо. Поговорив с муглом, мы просим его сохранить игру и в правом нижнем углу комнаты находим **Wing Edge**. После этого мы идем направо, заходим в дверь и продолжаем идти вперед до тех пор, пока не оказываемся в тупике. Здесь мы находим **Gaia Gear**, после чего с чувством выполненного долга возвращаемся обратно к колодцу (по дороге назад нам предстоит сразиться с парочкой красных драконов). От колодца мы идем налево, переходим на следующий экран и заходим в дом. Внутри справа можно найти



Demon's Mail. Забрав доспехи, мы выходим из дома и идем в проход, который находится прямо перед ним. Поднимаемся вверх по лестнице, пополняем у мугла свой запас снадобий и в очередной раз сохраняем игру. Поднимаемся дальше по лестнице и идем прямо до маленького домика, внутри которого мы находим **Elixir** и еще одного красного дракона. Возвращаемся к колодцу.

Присмотревшись повнимательнее к рычагу, который находится слева от колодца, мы трижды опускаем его вниз (**pull down**). После этого мы можем спуститься по веревке на нижний ярус, где нам придется сразиться с еще одним красным драконом. Одержав победу, мы проходим сквозь проделанный в стене хищной тварью пролом... и видим Зорна и Торна, которые как раз пытаются провести с Эйко уже знакомый нам ритуал извлечения эйдононов. Пытаются безуспешно: девочке еще не исполнилось шес-

тнадцати лет, а это является одним из обязательных условий проведения ритуала. Однако стоящий неподалеку Куджа не желает вдаваться в подобные тонкости и приказывает извлечь эйдоны любой ценой — даже если девочку для этого придется резать на части. Незвучно, чем бы все это закончилось, если бы не Мог... Верный мугл появляется из ниоткуда и отважно бросается на защиту хозяйки. А затем... затем происходит нечто очень странное. Мог прощается с Эйко и затем словно входит в транс, превращаясь... в эйдолон, который все это время верой и правдой служил своей хозяйке под видом мугла. Эйко приходится в одиночку сражаться с Зорном и Торном, но с помощью своего нового эйдолона и его атаки **Terra Homing** она побеждает их в считанные секунды. После боя Мог исчезает, вернув Эйко ленточку, которую она когда-то подарила ему (**Ribbon**). Куджа чрезвычайно удивлен всем происходящим, но новые идеи, теснящиеся в голове, заставляют его торопиться. Виви безуспешно пытается расспросить его о черных магах, после чего нас ждет очередное сражение с Зорном и Торном, на этот раз объединившимся в одно существо...

Босс: MELTIGEMINI

Уровень: 42HP: 24348

Gil: 6428

MP: 1570

AP: 11

Предметы: Vaccine

Можно украсть: Demon's Vest, Golden Hairpin, Vaccine

Атака: Viral Smoke, Bio, Venom Powder

Слабость: Mini

За время игры малыши явно подустали, и даже теперь, объединившись в мегамонстра, они не представляют серьезной опасности. Предоставив Зидану вытягивать у них ценные предметы экипи-



ровки, мы постоянно атакуем противника и вскоре уже навсегда избавляемся от бывших советников королевы Брахны. После боя к нам подходит Виви в сопровождении двух черных магов, которые искренне раскаиваются в содеянном и приносят свои глубочайшие извинения. Во время разговора мы слышим женский голос и вскоре уже знакомимся с очаровательной супругой регента Сиды. Леди Хильда благодарит нас за то, что мы избавили ее от общества Куджа, и после этого вся компания возвращается обратно в Линдблум.

Раздел 9: Королева Линдблума

Ну, разумеется, леди Хильда далеко не сразу простила своего ветреного мужа, однако после самых искренних и прочувствованных извинений с его стороны она соглашается вернуть ему человеческий облик. Поцеловав лягушку (да-да, совсем как в сказке), леди Хильда превращает ее в человека. Трогательная сцена. :) Через некото-



рое время один из линдблумских солдат будит Зидана, прервав сон, в котором явно фигурировала принцесса Даггер, и сообщает ему о том, что леди Хильда приглашает его в зал для совещаний. Попросив мугла сохранить игру, мы поднимаемся на верхний уровень замка и знакомимся с настоящим регентом Сидом... который, впрочем, до сих пор говорит, как лягушка. Наконец, леди Хильда начинает собрание, но тут выясняется, что куда-то пропала Даггер. Штейнер отправляется на поиски, а следом за ним нашу компанию покидает регент Сид — ему необходимо срочно заняться конструированием **Hilda Garde 3**. Наконец, леди Хильда сообщает нам о том, что Куджа прибыл сюда из другого мира, который называется Терра. Он надеется использовать мир



Гайя, чтобы получить силу. Ее рассказ прерывает **АТЕ**, в котором принцесса ищет уже вся команда Танталус, после чего мы узнаем о Мерцающем острове и о барьере, преграждающем путь к нему. Единственным местом, в котором этот барьер отсутствует, является старый замок в северной части Забытого континента. Мы будем называть его Замок Ипсена. После просмотра очередного **АТЕ** (постройка нового корабля почти новым монархом :) наш отряд начинает готовиться к путешествию, но в этот момент появляется Штейнер, который сообщает о том, что ему не удалось найти Даггер даже с помощью команды Танталус. Зидан просит всех подождать его и, покинув замок, отправляется на поиски принцессы. Есть только одно место, где она может находиться...

Члены команды Танталус продолжают поиски, а Зидан и Баку отправляются к причалу александрийского дворца, где они встречают... Беатрис! Правда, поначалу Зидану приходится изрядно побегать за ней, но в итоге Беатрис сама подходит к Баку. Тот извиняется перед ней за давнее похищение принцессы, Беатрис прощает его и передает **Garnet Gem**, для того чтобы мы отдали его принцессе. Даггер ждет нас у могилы королевы Брахны. Она снова может говорить! После короткого разговора с Зиданом она забирает у него нож, после чего мы видим ролик, в котором принцесса обрезает свои роскошные волосы. Пора раздумий закончилась. Вскоре мы оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Все бесконечно рады тому, что к Даггер вернулась способность гово-

рить. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к Забытому континенту. Замок Ипсена обозначен на карте, так что заблудиться будет практически невозможно...

Раздел 10: Таинственный замок

Первое, что мы должны сделать, оказавшись внутри Замка Ипсена, — сменить оружие у всех наших персонажей. По какому-то неведомому капризу природы здесь его следует выбирать по принципу «чем слабее, тем лучше». В покоях Замка самый простой кинжал нанесет противнику куда больший урон, чем самое мощное и совершенное оружие. Мы меняем экипировку: в ход идут, казалось бы, уже давно забытые кинжалы, мечи и посохи (если вы уже продали их, не беда: у нас будет время заняться поиском новых). Но для начала наш отряд вновь разделяется. Амарант заявляет, что он отправится на поиски в одиночку, и мы отпускаем его. Выбрав себе спутников и сменив экипировку, мы поднимаемся вверх по лестнице в Замок Ипсена.

Слева от нас находится сундук, в котором лежит **Dagger**. Забрав его, справа мы находим очередной медальон — **Stellazio** — **Aquarius**. После этого мы идем вперед и заходим в дверь. Оказавшись во внутреннем дворе замка, мы проходим по галерее в правый вер-



хний угол экрана и достаем из сундука **Cat's Claws**. После этого можно познакомиться с местным муглом и попросить его сохранить игру. Закупившись всем необходимым в **Mogshop'e**, мы подходим к дыре справа, хватаем руками за столб и поднимаемся наверх. Здесь в двух сундуках лежат **Mag Staff** и **Fork**. Забрав их, мы спускаемся во двор, а затем вниз до конца. Поднимаемся вверх по лестнице в правом верхнем углу, а затем идем направо по балкону и переходим на следующий экран. На следующем экране мы идем прямо и направо, в очередной проход. В этом замке довольно легко заблудиться, так что давайте для удобства пронумеруем лестницы. Та, что сейчас находится перед нами, получает **#1**. Спускаемся по ней вниз и бежим направо (по дороге нам, вероятно, придется познакомиться со злыми **Tornberry**). Поднимаемся вверх по каменным ступенькам, а затем по металличе-



кой лестнице, которая получает **#2**. Оказавшись на следующем экране, мы прыгаем с лестницы и идем направо. По дороге мы пройдем мимо лестницы **#3**. В конце пути нас ждет сундук, в котором лежит **Rod**. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице **#1** и поднимаемся по ней наверх. Миновав проход, через который мы попали в этот зал, поднимаемся еще немного выше. Теперь мы можем прыгнуть в любую сторону — вправо или влево. Сперва прыгаем влево и находим оружие для Фрей — **Javelin**. Возвращаемся на лестницу и на этот раз прыгаем направо. Здесь мы находим **Broad Sword**. Забрав его, мы возвращаемся к лестнице **#3** (она находится сразу за второй, и мы еще ни разу не пользовались ей) и поднимаемся по ней наверх.

В следующей комнате у дальней стены находится своеобразный лифт. Воспользовавшись им, мы поднимаемся наверх и видим Амаранта, который чрезвычайно горд тем, что смог доказать, что одиночка может добиться лучших результатов, нежели команда. Амарант уходит, а мы подходим к дальней стене и забираем оттуда четыре зеркала. На каждом из них имеется особая надпись: **Wind Mirror** «My power is protected behind a tornado»; **Water Mirror** «My power is protected underwater, surrounded by the earth»; **Fire Mirror** «My power is protected high atop a fiery mountain»; **Earth Mirror** «My power is protected under the shaking ground». Поломав голову над очередной загадкой, мы готовимся к сражению со Стражем Замка...

Босс: TAHARKA

Уровень: 46HP: 29186

Gil: 8096

MP: 1776

AP: 11

Предметы: -

Можно украсть: Orichalcon, Mythril Claws, Elixir

Атака: Curl, Chop, Blizzaga, Ram

Слабость: -

Этот босс довольно силен, но бой с ним обещает быть весьма стандартным. В то время как Зидан



ворует у **Taharka** полезные предметы экипировки, все остальные члены отряда должны добросовестно атаковать противника, причем преимущественно магическими заклинаниями, потому что он очень хорошо защищен от обычных атак. Окончив бой, мы слышим от побежденного врага весьма странную фразу: «One is all, all is one», — после чего покидаем эту комнату. В южной части комнаты с лифтом справа находится весьма странная дверь. Давайте попытаемся открыть ее. Итак, толкаем (**Push**), затем бьем (**Pound**), затем думаем (**Think**). Снова толкаем и бьем, а затем отчаиваемся на решительный поступок («**Try something Drastic**»). Зидан ударяет по двери ногой с разбега, но ей это, похоже, ни-

почем. Разбегаемся и бьем снова, затем немного передохнем (**Rest**)... и как раз в этот момент дверь открывается сама собой! Пройдя через нее, мы оказываемся на балконе в первом зале Замка и находим там **Barette**. После этого можно вернуться к муглу и попросить его сохранить игру. На обратном пути мы замечаем люк-ловушку в полу. Вверху справа от него находится еще один, точно такой же. Наступив на него, мы падаем вниз и достаем из сундука **Maiden Prayer**. Спрыгнув вниз, мы возвращаемся к муглу и идем налево, в первый зал Замка.

В центре дальней стены между колоннами появился еще один проход и лестница, ведущая наверх. Поднявшись по ней, мы проходим следующие два экрана, встаем на подъемник в центре и спускаемся вниз. Здесь в сундуке мы находим **Golem's Flute**. Забрав ее, стоит присмотреться повнимательнее к двум горшкам, стоящим на столиках слева и справа от гигантского светящегося меча на стене. Центральный столик пуст. Для удобства мы пронумеруем горшки: тот, что стоит слева, получает номер «1», а второй — соответственно, номер «2». Единственная имеющаяся у нас подсказка гласит: «**To obtain my power... work against the flow of time**». Что ж, попробуем переставить горшки...
* переставляем второй горшок с правого столика на центральный
* переставляем первый горшок с левого столика на правый
* переставляем второй горшок с центрального столика на левый
* переставляем первый горшок с правого столика на центральный.

Электрическое свечение, окружавшее меч, переносится в правый горшок (горшок номер «1») и исчезает. Заглянув внутрь, мы получаем **Ancient Aroma**. После этого мы возвращаемся к подъемнику и поднимаемся наверх. В сундуке слева лежит **Air Racket** (Даггер получает способность **Scan**). Забрав ее, мы покидаем Замок. Снаружи нас ожидают все члены нашего отряда... кроме Амаранта. Похоже, ему так и не удалось выбраться из Замка. Зидан отправляется на поиски в одиночку. Миновав мугла, мы спускаемся вниз через дыру в полу и слышим некие загадочные звуки. Амарант лежит в нижней части экрана. Он чрезвычайно удивлен тем, что Зидан пришел его спасать. Похоже, только сейчас он начинает понимать, что значит работать в команде. Вместе мы возвращаемся к выходу из Замка, после чего мы еще раз изучаем надписи на зеркалах и их положение на настенной карте. После этого мы вновь оказываемся на борту **Hilda Garde 3**. Здесь наши герои принимают решение разделиться на пары, каждая из которых получит по одному зеркалу. Во время полета мы возвращаемся на мостик и раздаем всем нормальное оружие (Зидану и Куине — со способностью **Auto-Float**). Один из членов команды предлагает нам помочь в поиске необходимых точек на карте, но мы без труда должны справиться сами.

Раздел 11:

Огонь, вода и медные трубы

Первый пункт назначения — Храм Воды. Он находится неподалеку от берега к югу от Замка Ипсена. Подлетев к нему, мы нажимаем на клавишу (●) и выгружаем Эйко и Даггер. Наша следующая цель — Храм Огня, который находится в горах к северо-востоку от **Esto Gaza**. Нас покидают Фрея и Амарант, и мы делаем следующий



ход. Курс на **Oeilvert**! К юго-востоку от этого места в горах находится небольшая пещера, которую не так-то легко найти (для того чтобы увидеть ее, необходимо развернуть нос корабля к югу). В пещере находится Храм Ветра, и здесь нас покидают Штейнер и Виви. Никто, кроме рыцаря в его тяжелых доспехах, просто не смог бы передвигаться при таком сильном ветре. Похоже, Виви будет в надежных руках. :) И вот остается только последняя пара — Зидан с Куиной. Мы отправляемся к Пустынному дворцу и к югу от него находим место, где дрожит земля. Приземляемся, добавляем Зидану способность **High Tide** и бегаем вокруг корабля, сражаясь с разными монстрами и дожидаясь того момента, когда индикатор ожидания транс Зидана достигнет почти до конца. После этого мы вызываем мугла и просим его сохранить игру. Грузимся на корабль, подлетаем к Храму Земли и нажимаем на клавишу (●).



Вот мы и внутри. Похоже, Куина начинает с огромной скоростью влюбляться в нашего хвостатого воришку. :) Идем налево и затем на следующем экране случайно активизируем ловушку. Для того чтобы гигантская плита не размазала нас по потолку, необходимо нажать на клавишу (X) в тот момент, когда над головой у Зидана появится иконка с изображением восклицательного знака. Эту процедуру придется сразу же повторить со второй плитой, после чего игра ненадолго переключится на Даггер и Эйко, которые уворачиваются от падающих ледяных глыб. Снова Зидан с Куиной. Они прибывают к постаменту, на который необходимо установить зеркало. Зидан делает шаг вперед, и в этот момент кто-то начинает разговаривать с ним. Фрея и Амарант. Фрея пытается установить зеркало на постамент, но в этот момент появляется Страж Огня. Зидан и Куина видят Стража Земли. После непродолжительной дискуссии Фрея и Амарант вступают в бой со Стражем (это происходит без нашего участия). Виви и Штейнер. Маленький черный маг боится не попасть своим заклинанием в быстрого Стража Ветра, и Штейнер собирается отвлечь внимание противника на себя. Наконец, игра в последний раз переключается на Зидана и Куину, и мы вступаем в бой со Стражем Земли...

Босс: EARTH GUARDIAN

Уровень: 54
 HP: 20756
 Gil: 4512
 MP: 2234
 AP: 11

Предметы: Phoenix Pinion

Можно украсть: Rubber Suit, Avenger

Атака: Earthquake, Firaga, Blizzaga, Double Slash

Слабость: Wind

Этот бой никак нельзя отнести к разряду легких. Каждая атака противника сносит у наших персонажей от **1000** до **2000 HP**. По счастью, мы заранее снабдили Зидана и Куину способностью



Auto-Float, которая поможет им избежать урона от крайне неприятной атаки **Earthquake**. Идея украсть что-нибудь у Стража является почти самоубийственной. Необходимо дожидаться того момента, когда Зидан войдет в транс, и использовать самую сильную атаку — за **60 MP**. Еще один вариант сражения со Стражем Земли — использовать способность Куины **Bad Breath**, после чего противник будет уменьшен, замедлен и ослеплен, сделавшись если не легкой, то вполне доступной добычей. В целях экономии времени и нервов на лечение в этом бою стоит потратить несколько **Elixir`ов**. Одержав победу, мы возвращаемся на борт корабля, попутно отметив, что Даггер так и не смогла ответить на вопрос Эйко, любит ли она Зидана.

Раздел 12: Небольшая передышка

Прежде чем отправиться с дружеским визитом на планету Терра, нам стоит немного передохнуть, почистить перышки, а главное — купить новое оружие и снаряжение. Для этой цели как нельзя лучше подходит местечко под названием **Daguerreo**. Сформировав новый отряд, мы отправляемся к югу от **Oeilvert** и там на большом острове видим вход в пещеру между двумя водопадами. Приземлившись, мы заходим внутрь. В главном холле «цитадели ученых познаний» мы сворачиваем направо и ищем в воде очередной медальон — **Stellazzio** — **Capricorn** (справа внизу). После этого мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх на лифте. Именно здесь обитает эксперт по синтезу оружия и снаряжения, который с радостью поможет нам обно-



вить амуницию. Однако для этого нам может понадобиться оружие рангом пониже, и именно его поисками нам предстоит заняться в первую очередь (лучше составить список всего необходимого). Не спускаясь вниз, мы идем налево и переходим на следующий экран. Здесь мы нажимаем на выступ на каменном постаменте (он с шумом проваливается вниз), а затем поговорить с ученым, который ищет книгу об эйдолонах в шкафу слева. Покопавшись в стопке книг в правой части экрана, мы находим нужную книгу и сообщаем об этом ученому. Он освобождает проход между двумя шкафами, позволив нам спуститься на второй ярус главного холла и отыскать там два спря- танных **Elixir`а** (по углам справа и слева).

Возвращаемся в библиотеку. Стоящий слева мужчина предлагает нам отдохнуть — так же, как и в гостинице. Вернувшись на первый ярус главного холла, мы изучаем плиту на стене в центре. При желании с ее помощью можно обменять **5 Ore** на **Aquamarine**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и повнимательнее приглядываемся к трем рычагам на стене. Нажи-



маем на левый рычаг до тех пор, пока левый подъемник не опустится вниз, и изучаем открывшуюся в стене позади него дыру. Справа от рычагов у стены стоит палка — вставив ее в эту дыру, мы блокируем левый подъемник. Теперь с помощью правого рычага мы опускаем вниз правый лифт и поднимаемся наверх к гиппопотаму, который предлагает нам большой выбор хорошего оружия и снаряжения. Закупившись у него по списку, мы возвращаемся к эксперту по синтезу и превращаем хорошее оружие в отличное!

После этого мы покидаем **Daguerreo** и отправляемся в **Esto Gaza**. Мерцающий остров находится к юго-востоку от нее. Просмотрев ролик, в котором наши герои улетают с палубы корабля по какому-то светящемуся туннелю, мы переносимся на планету Терра...

Раздел 13: Обреченный мир

Мир древний, мир обреченный, непохожий ни на что из виденного нами ранее... Сразу после прибытия на Терру, Зидана встречает уже знакомый нам человек в черном — Гарланд. Он предлагает нам увидеть этот мир своими глазами и исчезает вновь. В очередной раз сформировав отряд, мы отправляемся в путь. Идем направо, перебираемся на следующий экран, и здесь Зидан встречает девушку, очень похожую на него самого! Наличие у этой странной особы хвоста недвусмысленно указывает на то, что наш хвостатый воришка наконец-то отыскал своих родственников. Однако, прежде чем идти знакомиться, стоит спуститься вниз по лестнице, перейти на следующий экран и, пропрыгав по висющим в пустоте островкам, забрать из двух сундуков **Coronet** и **Dragon Wrist**. Добравшись до тупика, мы возвращаемся обратно к лестнице, поднимаемся по ней и бе-



жим вслед за девушкой. К тому времени у нас уже должна появиться возможность познакомиться с местными «инопланетными монстрами», которые являются весьма неплохими магами. Продолжая идти наверх вслед за загадочной хвостатой обитательницей Терры, по дороге мы забираем **Elixir** из сундука слева. Миновав пару экранов, мы спускаемся вниз по паутине справа — и сразу же спускаемся еще раз для того чтобы забрать из стоящего внизу сундука **Remedy**. Поднимаемся на один (только на один!) уровень



вверх и идем налево. Здесь нам нужно перепрыгнуть через провал, забрать из полускрытого за стеной сундука **Mythril Racket**, а затем вернуться к провалу и спуститься вниз по паутине. Забрав из сундука **Demon's Vest**, мы вновь следуем за девушкой. Оказавшись на следующем экране, мы проходим по синему мосту и поднимаемся вверх по лестнице. На первой же площадке нужно зайти за стену (для того чтобы легче было ориентироваться, можно вызвать специальную иконку в виде руки с помощью клавиши **SELECT**), и спускаться вниз до тех пор, пока мы не увидим сундук. Забрав оттуда **Minerva's Plate**, возвращаемся назад и продолжаем подниматься по лестнице. На следующем экране мы оказываемся перед входом в **Bran Bal**. Девушка говорит Зидану: «Добро пожаловать домой»...

Раздел 14: Мир кукол

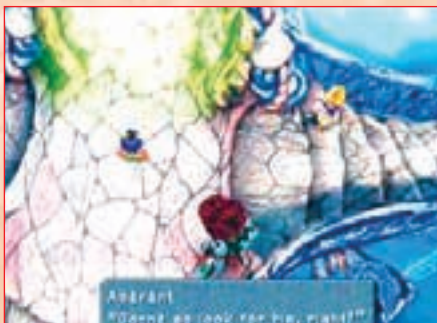
«Невидимый»... Этот корабль внезапно появляется перед нами, и Даггер вспоминает... вспоминает ту ночь, когда она убегала со своей настоящей матерью из горящего **Madain Sari**... а с неба на это смотрел огромный немигающий глаз... «Невидимый». Принцесса теряет сознание. После того как у нас вновь появляется возможность управлять нашими персонажами, на развилке мы сворачиваем налево и, оказавшись на следующем экране, заходим в первый же дом слева. Дом пуст, и похоже, здесь Даггер сможет немного отдохнуть. Во время этого отдыха Эйко пытается поговорить с людьми снаружи. Наконец, мы вновь получаем возможность управлять Зиданом, выходим на улицу и заходим в следующий дом (в верхней части экрана). Здесь стоят еще несколько хвостатых обитателей **Bran Bal**. Поговорив с ними, мы спускаемся по лестнице, которая находится в правом верхнем углу экрана...



Шок — и это невозможно назвать по-другому. Из разговора с девушкой, за которой мы следовали с момента появления на планете Терра, Зидан узнает о том, что все хвостатые обитатели поселка были СОЗДАНЫ с некой таинственной целью и являются по сути бездушными куклами наподобие первых черных магов из мира Гайа. И сам он — всего лишь один из геномов, пусть и наделенный чувствами и эмоциями. Он — «особенная» кукла... Как?! Почему?!! Но время ответов на эти вопросы еще не настало... Забрав спрятанный в нижней части экрана **Elixir**, мы поднимаемся вверх по лестнице и вновь встречаем девушку, которая сообщает нам о том, что истинные обитатели этого мира сейчас погружены в сон, а геномы должны стать «сосудами» для их душ, после того как превращение будет завершено и Гайа станет новой Террой. Ну а сейчас нас ожидает Гарланд...

Отвлечемся ненадолго от Зидана. Даггер приходит в себя и просит Эйко найти его. После этого нам показывают **АТЕ**, в котором Куина сначала пытается съесть голограмму, а затем разговаривает с Зиданом... который теперь ведет себя точно так же, как и остальные жители **Bran Bal**. Управление переходит к Эйко. Покинув дом, мы видим еще один **АТЕ**, в котором уже Виви пытается разговаривать геномом — так же безуспешно, как и все остальные. Затем появляется Зидан — и мы видим, как под влиянием услышанного он постепенно превращается в бесчувственную куклу. После **АТЕ** мы уводим Эйко вправо и переходим на следующий экран. Здесь нам показывают еще один **АТЕ** — на этот раз разговор Зидана и Амаранта. После этого мы заходим в дверь в верхней части экрана и оказываемся в уже знакомом доме. Нам показывают последний **АТЕ** — девушка приводит Зидана к телепортеру, который должен доставить его к Гарланду в замок Пандемониум.

Поговорив с Куиной (которая теперь присоединяется к Эйко), мы выходим из дома через дверь, которая находится в правом нижнем углу экрана, и заходим в следующий дом справа. Присматриваемся повнимательнее к голубой вазе в дальнем конце комнаты. Похоже, внутри сидит мугл! Освободив его, мы получаем возможность заку-



питья поистине великолепным снаряжением! Покончив с экипировкой нашего отряда и попросив мугла сохранить игру, мы достаем из стоящего неподалеку сундука **Wing Edge** и выходим из дома, а затем сразу же заходим в него вновь. Теперь внутри нас встречает неутомимый путешественник Стилзкин, который предлагает на продажу **Diamond, Elixir и Ether** за **2222 Gil**. Совершив сделку, мы выходим из дома и идем вниз. Поговорив с Виви (теперь и он присоединяется к нашему отряду), мы вновь идем вниз и налево вдоль озера синего света. На развилке к нашему отряду присоединяется Амарант, и все вместе мы бежим наверх — в проход, залитый зеленым светом. Миновав мост, мы встречаем ту самую девушку, которая провожала Зидана к телепортеру. Она излагает нам весьма сокращенную версию того, что сказал Зидан, отправляясь на встречу с Гарландом, после чего изумленная Эйко возвращается рассказать об этом остальным.

Раздел 15: «Место, где обитают демоны»

Мы возвращаемся к Зидану, который только что вышел из телепортера в замке Пандемониум. Идем вперед, встречаемся с Гарландом и готовимся выслушать очередную порцию шокирующих новостей. Итак, двенадцать лет назад хозяин замка потерял одного из своих лучших геномов — Зидана, но есть еще один, очень похожий на него. Сейчас Гарланд трудится над тем, чтобы как можно скорее превратить Гайу в новую Терру.

Постепенно человек в черном плаще начинает удаляться от нас, и мы идем за ним следом. Начиная со следующего экрана, мы перемещаемся по висаящим в пустоте платформам, напоминающим раковины. Гарланду проще — он может телепортироваться в любое место, Зидану же приходится перепрыгивать с одной платформы на другую. Итак, геномы являются всего лишь «сосудами», телами, место в которых предстоит занять душам обитателей Терры. Однако помимо Зидана есть еще один очень сильный геном. Его зовут Куджа, и они с Зиданом похожи как братья. :) На следующем экране Гарланд рассказывает нам о том, что единственная цель Куджа — сеять семена раздора в мире Гайа и всячески способствовать возникновению там войн и конфликтов. Напуганный тем, что появился геном, более сильный, чем он сам, Куджа похитил Зидана и бросил его в мире Гайа.

Мы вновь следуем за Гарландом, и он говорит о том, что желает ускорить процесс исхода душ из мира Гайа, для того чтобы души обитателей Терры могли занять свое новое место. Для этого и было создано гигантское дерево **Iifa**. Хозяин замка приводит Зидана в обсерваторию, из которой можно наблюдать за процессом «слияния» двух планет — превращения Гайи в Терру, — и сообщает о том, что вскоре Куджа умрет и его место должен будет занять другой геном — Зидан. Однако у нашего героя есть веские причины, для того чтобы отказаться от подобного предложения. Он любит мир, в котором прожил последние годы, он любит своих друзей и отнюдь не желает их гибели — зато желает уничтожить Терру. Словом, Гарланд получает довольно резкий отказ... после чего Зидан теряет сознание.

Мы наблюдаем за прибытием Куджа на Терру. Жажда силы и власти полностью захватила его, и он хочет противостоять Гарланду и Зидану! Нам показывают «Невидимого», а затем игра вновь пе-

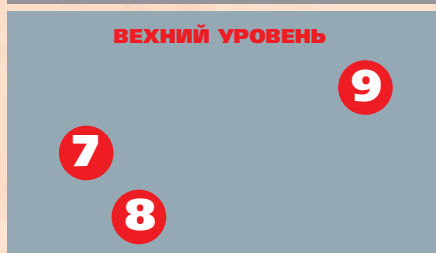
реключается на Зидана, вернее, на его мысли. Он не помнит о том, кто он такой, не помнит своих друзей, не помнит прошлой жизни... Друзья появляются в его мыслях и разговаривают с ним, ну а затем мы видим уже настоящих Виви и Эйко, которые пришли в Пандемониум, для того чтобы спасти Зидана. Он проходит мимо них и называет их дураками. Эйко и Виви пытаются бежать за ним следом, но путь им преграждает решетка, и они оказываются в ловушке в том зале, где очнулся Зидан. На следующем экране нам ожидает сражение с одним из местных монстров. Мы атакуем мерзкую



тварь до тех пор, пока к нам не присоединяются Фрея и Амарант. С их помощью бой быстро заканчивается... но Зидан все также проходит мимо своих друзей. На следующем экране мы встречаем Штейнера и Куину, которые сражаются со вторым монстром. Зидан вступает в бой — но не для того чтобы помочь своим друзьям, а просто потому что он проходил мимо и монстр оказался у него на пути. Одержав победу, Зидан говорит о том, что больше не хочет быть ни для кого обузой, и медленно бредет на следующий экран. Здесь нас ожидает третий монстр, в арсенале которого имеется способность **Smash** (количество **HP** нашего персонажа уменьшается до **1**). В сражении с ним на помощь Зидану приходит Даггер, которая полностью излечивает нашего главного героя и помогает Зидану прикончить монстра. После боя Зидан разговаривает сначала с Даггер, затем со Штейнером и Куиной и понемногу приходит в себя. Он извиняется перед всеми, а затем они бросаются на помощь тем, кто остался позади. Зидан извиняется перед каждым из своих друзей и клянется никогда больше не оставлять их.

После того как у нас вновь появляется возможность управлять нашими персонажами, мы идем направо — к тому креслу, на котором очнулся Зидан. Присмотревшись к нему повнимательнее, мы находим **Holy Miter**. После этого мы идем налево и возвращаемся на предыдущий экран. Закупившись у мугла максимально возможным количеством снадобий, мы просим его сохранить игру и бежим налево до конца. Слева от того экрана, где Зидан сражался вместе с Даггер, мы находим комнату, на полу которой установлено множество небольших башенок. После того как мы нажимаем на кнопку в верхней части экрана, включается таймер и на вершинах башенок начинают загораться огни. Нам необходимо быстро пройти мимо них, не касаясь светящихся башен (в противном случае нам придется сражаться с монстром). Бежим налево, переходим через мост, и вскоре мы видим перед собой довольно мерзкий пульт с изображением платформы. Очередная головоломка? Точно. Нам необходимо установить направление («**Heading**») движущейся платформы, которая находится на следующем экране. Мы устанавливаем первое значение — **«3»** — и бежим налево. Весь следующий зал представляет собой высокий колодец, в котором находятся три

уровня платформ. Ниже приведена довольно условная схема каждого из них (платформы пронумерованы в порядке возрастания):



Мы установили переключатель в позицию «3»? Поднимаемся к платформе #2, перебираемся на движущуюся платформу и поднимаемся на ней вверх — к платформе #5. Отсюда мы бежим направо вверх (для удобства можно вызвать иконку в виде руки над головой персонажа с помощью клавиши **SELECT**) и поднимаемся на верхний ярус. Забравшись на платформу #8, мы вновь вызываем движущуюся платформу, поднимаемся на ней вверх и достаем из сундука **2000 Gil**! После этого нам необходимо спуститься вниз (проделав все те же операции в обратном порядке) и, вернувшись к переключателю, установить его в положение «4». После этого мы вновь возвращаемся на экран с платформами. Теперь мы встаем на платформу #3, вызываем движущуюся платформу и поднимаемся на ней к платформе #6. Отсюда мы бежим влево и поднимаемся на верхний ярус — к платформе #7. Поднимаемся вверх («go up») и в круглом зале бежим вверх и влево, к телепортеру. Он переносит нас в небольшой лабиринт, все платформы которого соединены разноцветными телепортерами. Заблудиться здесь довольно сложно, так что давайте просто обозначим местоположение сундуков и их содержимое: в центральной части экрана — **Elixir**, посередине в нижней части экрана — **Carabini Mail** (дает своему владельцу способность **Auto-Regen**). Наконец, мы используем розовый телепортер, который переносит нас обрат-

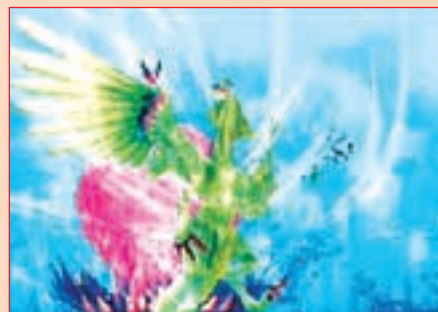
но в круглый зал. Теперь мы бежим вниз и используем третий телепорт — он переносит нас в другую часть уже знакомой нам комнаты с сундуками. Бежим направо, запоминая место развилки и выбираем нижний путь. Миновав несколько телепортеров, мы оказываемся возле сундука, в котором лежат **Battle Boots**. Забрав их, возвращаемся к развилке и на этот раз бежим вверх. Пройдя еще несколько телепортеров, мы оказываемся рядом с муглом и просим его сохранить игру. После этого мы добавляем всем нашим персонажам способность **Man Eater**, лечим всех, подгоняем снаряжение и бежим направо. Мугл деликатно предупреждает нас о том, что впереди ждет опасность...

И в самом деле, нас уже дожидается Гарланд. Он в последний раз спрашивает Зидана о том, кто он такой, и после этого призывает серебряного дракона, который, по идее, должен нас немедленно уничтожить...

Босс: SILVER DRAGON

Уровень: 58
HP: 24055
Gil: 5240
MP: 9999
AP: 13
Предметы: Wing Edge
Можно украсть: Kaiser Knuckles, Dragon Mail, Elixir
Атака: Claw, Aerial Slash, Twister
Слабость: -

Для того чтобы разобраться с этим красавцем, нам не потребуется много времени. Используя обычные атаки и магию **Thunder**, мы довольно быстро приканчиваем дракона (в идеале перед этим Зи-



дан должен вытянуть у него все ценные предметы). После боя нас ждет еще один короткий разговор с Гарландом, который говорит, что создан, чтобы возродить Терру, а затем атакует нас...

Босс: GARLAND

Уровень: 62
HP: 40728
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Dark Gear, Ninja Gear, Battle Boots
Атака: Psychokinesis, Stop, Flare, Wave
Слабость: -

Крайне приятно сознавать тот факт, что в бою Гарланд совершенно не обращает внимания на мелочи вроде заклинания **Reflect**, скастованного на всех наших персонажей, и продолжает атаковать их своей магией. :) Это решает полдела. Пока Зидан ворует у противника ценные предметы экипировки, все остальные члены нашего отряда



непрерывно атакуют (недаром же мы добавляли им способность **Man Eater**) и лечатся (потому что и без магии Гарланд остается вполне серьезным противником). Наконец, покончив с воровством, Зидан присоединяется к своим друзьям, и все вместе они довольно быстро одерживают победу. После этого на сцене появляется «Невидимый», на борту которого находится Куджа. Этот любитель дешевых театральных эффектов снова говорит о своем величии и о способности контролировать силу всех душ, ну а затем просто атакует нас...

Босс: KUJA

Уровень: 64
HP: 42382
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0
Предметы: -
Можно украсть: Light Robe, Carabini Mail, Ether
Атака: Demi, Thundaga, Ultima, Flare Star
Слабость: -

В общем-то, этот бой мало чем отличается от сражения с Гарландом — разве что Куджа упорно отказывается попадаться на удочку с **Reflect** (пока есть хотя бы один незаколдованный персонаж, все атаки концентрируются на нем). Пока ситуация не станет угрожающей, Зидан таскает у противника полезные предметы, все остальные члены нашего отряда атакуют лучшего генома Терры и неперестанно лечатся. Куджа неперестанно насмехается над нами, а как только запас его HP подходит к критической отметке, входит в транс и обрушивает на нас всю мощь магии **Ultima**. Противостоять ей не в силах никто, и бой



заканчивается, едва успев начаться. После боя Куджа любезно рассказывает нам о том, что войти в транс он научился у Мога в **Mount Gulug**, и что сейчас он использует силу всех душ, захваченных «Невидимым». Лениво порассуждав о том, какие великолепные колонны для его нового замка можно будет сделать из наших героев, геном лениво пинает Гарланда и сбрасывает его в пропасть. И после этого — совершенно неожиданно — все слышат голос Гарланда, который говорит о том, что жить Куджа будет недолго, и вообще, Зидана уже давно готовили ему на сме-

ну. Будущий повелитель двух миров в шоке: сначала он не верит, затем падает духом, а под конец решает, что раз уж ему суждено умереть, то этот мир должен умереть вместе с ним — иначе это будет просто несправедливо. И Куджа начинает уничтожать Терру. Зрелище довольно жуткое, даже с учетом всего, что обитатели этого мира хотели сделать с нами. Но теперь у нас есть немного времени, чтобы убраться с этой планеты. Для этой цели как нельзя лучше подходит «Невидимый». Наши друзья бегут на корабль, ну а Зидан вместе с Даггер (которая хочет быть уверенной в том, что он никогда больше не оставит их) бегут спасать остальных геномов. Мы бежим вверх, затем спускаемся вниз по лестнице и бежим направо по светящемуся мосту. Вскоре перед нами появляется довольно необычный телепорт с глазами, воспользовавшись которым мы переносимся в **Bran Bal**. Игра ненадолго возвращается к остальным персонажам, которые бегут к кораблю. Куина, донельзя расстроенная отсутствием вкусной еды на Терре, пытается сожрать глаз с пульта управления платформой, но и в этом терпит неудачу. Снова Зидан и Даггер. От телепортатора они бегут вниз по мосту, через залитые зеленым светом ворота и разделяются, для того чтобы как можно быстрее бежать весь поселок. Их друзья тем временем оказываются на борту корабля и начинают разбираться с управлением. Зидан разговаривает с девушкой в подземной лаборатории и узнает ее имя — Микото. Он убеждает ее попытаться самой отыскать смысл жизни генома, ну а для этого нужно сначала хотя бы убраться с этой планеты. Вместе они бегут к «Невидимому», и после этого нам показывают ролик, в котором корабль медленно улетает с охваченной огнем Терры.

«Невидимый» появляется над океаном в мире Гайя. Наши герои понимают, что главный бой еще впереди, ну а затем Штейнер взволнованно зовет всех на мостик. Мир Гайя вновь окутан туманом — на этот раз полностью... Нам предлагают сохранить игру, и после этого мы переходим на четвертый диск.

ДИСК 4

Раздел 1: Деревня черных магов

Четвертый диск игры начинается для наших героев с посещения деревни черных магов. На кладбище Виви, а потом и Зидан благодарят местных жителей за то, что они согласились приютить геномов, после чего мы наблюдаем несколько сцен из новой жизни поселка: геном, испугавшийся чокобо по имени Бобби Корвен; Куина, объясняющая устройство мироздания одному из хвостатых собратьев Зидана («в мире есть два типа вещей: одни можно есть, другие нельзя» :); мирно беседующие черный маг и геном, Фрея и Амарант... Наконец, наши герои собираются у входа в поселок и принимают неизбежное решение еще раз бросить вызов Куджа. Микото пытается убедить



их в бесплодности попыток, но даже один шанс из миллиона — это лучше, чем ничего. Мы покидаем деревню черных магов, и отныне в нашем распоряжении оказывается быстрый, надежный и удобный корабль, с помощью которого мы можем облететь весь мир Гайя, завершить неоконченные второстепенные квесты, прокачать героев, купить снаряжение. После того как все приготовления будут окончены, мы должны отправиться к мрачной громаде Ifa Tree и вступить в последний бой с Куджа в его цитадели...

Раздел 2: Неоконченные дела

Стоит сразу оговориться: большинство квестов, описанных в этом разделе, являются второстепенными, и выполнять их совсем не обязательно, но практически каждый из них способен значительно облегчить нам жизнь в последних сражениях игры. Прежде всего, нам стоит поднять уровень всех наших персонажей (или хотя бы основного отряда) примерно до **55-go**. Для того чтобы сделать это быстрее, достаточно отправиться на равнину перед **Daguerreo** и поохотиться там на **Grand Dragon** — за убийство каждого из этих монстров мы получаем чуть меньше **9000 Exp**. Второй вариант — небольшие существа **Yan**, во множестве обитающие на большом острове к юго-западу от **Ifa Tree**. За их уничтожение мы получаем больше **14000 Exp**, но внешний вид этих существ довольно обманчив, и бой с ними никак нельзя назвать легкой разминкой. Покончив с прокачкой персонажей, мы возвращаемся на корабль и летим в Трено. В горах к западу от города (если пройти



через лес) имеется неприметная пещера. Именно в ней когда-то жил Виви со своим дедушкой. Забравшись внутрь, мы проходим до конца первого экрана и спускаемся вниз по ступеням, для того чтобы забрать из сундука **Ether**. После этого в левом верхнем углу экрана мы спускаемся вниз по веревке и пьем воду из источника, для того чтобы восстановить запас **HP** и **MP** всех членов нашего отряда (заодно снимается воздействие всех нежелательных заклинаний статуса). После этого мы идем направо и достаем из сундука еще один **Ether**. Немного левее от него в земле скрыт очередной **медальон-Stellazzio** — **Scorpio**. Забрав его, мы поднимаемся вверх по веревке, идем направо и переходим на следующий экран. Если хорошенько поискать, мы можем увидеть здесь записку дедушки Куана. :) Забравшись вверх по лестнице слева, мы находим еще один **Ether**. Стоит вернуться сюда с отрядом, в составе которого будут находиться Виви и Куина: после целой череды забавных видений мы сможем достать из часов на экране справа **Running Shoes**, которые дают нашим персонажам весьма полезную способность **Auto-Haste**. После этого мы возвращаемся в Трено. В этом городе у нас осталась еще масса неоконченных дел. Для начала давайте пополним коллекцию **Stellazzio** королевы Стеллы.

Вот полный список этих медальонов:

Название	Место
Capricorn	Первый экран в Daguerreo , искать справа в воде.
Aquarius	Первый зал Замка Ипсена
Pisces	Необходимо вернуться на мостик корабля «Невидимый» (во время полета — клавиша ▲), пройти вниз на следующий экран и открыть сундук слева.
Aries	Позади жернова на мельнице в Дали.
Taurus	Позади палатки-магазина в Трено (спуститься по лестнице напротив гостиницы).
Gemini	Возле городского входа в Трено, бросить 13 монеток по 10 Gil в фонтан слева, после чего на дне появляется медальон.
Cancer	На втором экране в Бурмеции, позади ящика слева.
Leo	Александрийский замок, Зал Нептуна (западная башня, деревянная дверь слева от входа). Нужно искать в правом углу зала.
Virgo	Гостиница в деревне черных магов, рядом с кроватями.
Libra	За фонтаном в Madain Sari .
Scorpio	Рядом с Восстанавливающим Источником в жилище дедушки Куана.
Sagittarius	На третьем экране после входа в Линдблум с карты, слева (становится доступным после разрушения города).
Ophiuchus	Тринадцатый медальон — секретный. Отдав Стелле двенадцать обычных Stellazzio и поговорив с ней, мы на время получаем их все обратно и возвращаемся в жилище дедушки Куана. Ophiuchus находится неподалеку от источника, в том самом месте, где недавно лежал Scorpio .

Награда за каждый медальон:

- 1-й Stellazzio = 1000 Gil
- 2-й Stellazzio = Phoenix Pinion
- 3-й Stellazzio = 2000 Gil
- 4-й Stellazzio = Blood Sword
- 5-й Stellazzio = 5000 Gil
- 6-й Stellazzio = Elixir
- 7-й Stellazzio = 10,000 Gil
- 8-й Stellazzio = Black Belt
- 9-й Stellazzio = 20,000 Gil
- 10-й Stellazzio = Rosetta Ring
- 11-й Stellazzio = 30,000 Gil
- 12-й Stellazzio = Robe of Lords
- 13-й Stellazzio = Hammer

Желающим испытать свои воинские навыки предоставляется прекрасная возможность сразиться с монстром, который сидит в клетке под оружейным магазином в Трено. На четвертом диске игры туда загнали **Behemoth**, который является вполне достойным противником, если учесть, что одному из наших персонажей придется драться с ним один на один... В награду за победу в этом бою мы получаем от владельца магазина **Circlet**.

И еще один квест... Заглядывая на аукцион Трено, мы уже могли убедиться в том, что порой там

продают весьма полезные вещи. Теперь нам необходимо приобрести с молотка четыре предмета: **Une's Mirror**, **Doga's Artifact**, **Griffin's Heart** и **Rat Tail** (для этого придется заходить на аукцион не один раз), а затем продать их следующим людям:

Предмет	Покупатель	Макс. цена (торг)
Une's Mirror	Богач (толстяк рядом с кафе)	15,000 (торг с 12000)
Doga's Artifact	Старик в магазине синтеза	10,000
Rat Tail	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	25,000
Griffin's Heart	Маг в красном плаще (рядом с кафе)	10,000

После этого на аукцион будет выставлен весьма дорогостоящий предмет под названием **Magical Fingertip**. Купив его, мы отправляемся в **Daguerreo**, от входа бежим направо, переходим на следующий экран и поднимаемся на лифте к муглу. Бежим налево, переходим на следующий экран и пытаемся заговорить со стариком, который стоит слева. Отдав ему **Magical Fingertip**, мы получаем в итоге отличный меч для Штейнера — **Excalibur**.

К сожалению, в этом разделе невозможно рассказать обо всех доступных квестах: так, например, мы ни словом не упомянули о чокобо, об их дворце и о поиске сокровищ, а также о коллекционировании карт... но, увы, этого не позволяют сделать размеры журнала. После того как все приготовления будут закончены, мы выбираем на карте последний пункт назначения — **Iifa Tree**. Оказавшись возле портала, мы нажимаем на клавишу **○**, и после этого нам показывают один из самых красивых роликов игры: сотни серебряных драконов атакуют «Невидимого», и кажется, спасения нет, но из-за облаков внезапно вырывается воздушная армада Линдблума, и корабли регента



Сида приходят на помощь нашим друзьям. «Невидимый» уже практически добирается до портала, когда становится ясно, что несколько драконов все-таки успеют настигнуть его, прежде чем он исчезнет. На этот раз положение спасает «Красная роза» под командованием Беатрис. Александрийский корабль встает на пути у драконов, предоставив нам возможность беспрепятственно двигаться дальше. Но в этот момент одна из тварей все-таки нападает на нас...

Босс: NOVA DRAGON

Уровень: 67
HP: 54940
Gil: 9506
MP: 9999



AP: 13
Предметы: Ether, Wing Edge
Можно украсть: Grand Armor, Dragon Wrist, Remedy
Атака: Aerial Slash, Psychokinesis, Shockwave, Tidal Wave, Twister
Слабость: -

Далеко не самый легкий противник... впрочем, других больше не предвидится. Дракон силен, своими бесконечными атаками он может изрядно потрепать нервы и здоровье всем членам нашего отряда. Наверное, это не самый лучший кандидат, для того чтобы потренироваться в применении воровских навыков Зидана — дракона лучше прикончить как можно быстрее. Одержав победу, мы переносимся в загадочное место, которое скрывалось по ту сторону портала...

Раздел 3: Ожившие воспоминания

Перед входом в таинственный замок Зидан слышит голос Гарланда, который говорит ему о том, что это место называется Мемория... место, созданное нашими воспоминаниями. Для того чтобы узнать правду, нам необходимо двигаться дальше. Сформировав отряд, мы движемся вперед и переходим на следующий экран. В правом нижнем углу экрана над головой нашего персонажа загорается иконка с вопросительным знаком. Отсюда мы можем в любой момент вернуться на палубу «Невидимого» — если возникнет такая необходимость, конечно... Мы поднимаемся наверх и подходим к светящейся сфере, которая в



этом странном месте позволяет нам сохранить игру, использовать **Tent** или сформировать новый отряд. Сохранив игру, мы идем дальше, но прежде чем зайти в дверь, ведущую на следующий экран, стоит поискать справа от нее спрятанную **Kain's Lance**. Мы переходим на следующий экран. В левом нижнем углу над головой у нашего персонажа загорается иконка: здесь, нажав на кнопку **□**, мы можем сразиться в карточной игре с **Master Phantom**.

Обойдя комнату по кругу, мы переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице (стоит обратить внимание на то, что самые опасные из местных обитателей — синие гиганты с мечом — легко уязвимы для магии **Thunder**). На

самой верхней площадке можно найти небольшой узкий балкончик, на котором справа спрятано новое оружие для Зидана — **Tower**. Забрав его и добавив нашим персонажам способность **Devil Killer**, мы переходим на следующий экран, где нас ждет сражение с первым из Стражей Стихий...

Босс: MALIRIS

Уровень: 72
HP: 59497
Gil: 8532
MP: 3381
AP: 10

Предметы: Phoenix Pinion
Можно украсть: Masamune, Ultima Sword, Genji Armor
Атака: Mustard Bomb, Sword Quiver, Flame Clash, Raining Swords
Слабость: Ice, Water

Этот бой можно назвать небольшой разминкой перед грядущими испытаниями, и если не делать совсем уж явных ошибок (к числу которых относится использование огненной магии, восстанавливающей здоровье этой твари), он не должен затянуться надолго. Единственное замечание: ближе к концу сражения стоит основательно подлечить всех наших персонажей, так как последняя атака этого Стража — **Raining Swords** — наносит довольно большой урон. Одержав победу, мы идем направо и переходим на следующий экран. Здесь мы видим первое из оживших воспоминаний — уничтожение Александрии. После того как шок заканчивается, у нас появляется воз-



можность подойти к «развалинам» в центре экрана. Поднявшись вверх по ступенькам, слева мы находим **Angel Flute** для Эйко, а справа — спрятанную сферу, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем направо, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по полукруглой лестнице. На следующем экране начинается дождь. Отыскав спрятанную иконку слева, мы можем сразиться в карточной игре с **Defense Phantom**. Оказавшись на мосту справа, Зидан видит внизу маленькую девочку, убегающую вместе со своей матерью из горящей **Madain Sari**. Но это же воспоминания Даггер! Гарланд! Почему это происходит? Ответа нет... Мы поднимаемся наверх и начинаем взбираться по лестнице к огромному немигающему глазу, смотрящему на нас с неба. По дороге нам предстоит сразиться со вторым Стражем Стихий...

Босс: TIAMAT

Уровень: 72
HP: 59494
Gil: 8820
MP: 3381
AP: 10

Предметы: Wing Edge
Можно украсть: Grand Helm, Feather Boots, Blood Sword

Атака: Twister, Absorb MP, Absorb Magic, Float, Snort, Jet Fire, Absorb Strength, Silent Claw, Twister
Слабость: Earth

Единственной проблемой в бою с этим боссом может стать его атака **Snort**, посредством которой он навсегда (то есть до конца сражения) выбивает за пределы арены одного из членов нашего



отряда. Соответственно, чтобы не создавать себе лишних проблем, со вторым Стражем нужно покончить как можно быстрее, не размениваясь на мелочи типа воровства ценных предметов экипировки. :) Одержав победу, мы ненадолго спускаемся с лестницы, возвращаемся немного назад и в левой части экрана находим **Rune Claws** для Амаранта. После этого мы вновь карабкаемся по лестнице и проходим сквозь глаз на следующий экран. Вверх уходит длинная лестница. Примерно посередине нее справа находится скрытая ниша, в которой мы можем сохранить игру. Поднявшись наверх, мы переходим на следующий экран, спускаемся вниз по нескольким ступеням и в бочках справа находим еще одного любителя карточной игры — **Strong Phantom**. После этого мы бежим налево, переходим на следующий экран и поднимаемся вверх по лестнице, уходящей в небо. На следующем экране нам демонстрируют столкновение двух планет. Гарланд говорит, что это слияние двух миров — Терры и Гайа. По каменному мосту мы поднимаемся наверх, к странному перевернутому замку. Оказавшись внутри, мы видим еще одну сферу. Используя **Tent** и сохранив игру, мы идем дальше — спускаемся вниз по лестнице и проходим сквозь водопад. На следующем экране мы словно попадаем на морское дно. Куина даже начинает плавать и видит разноцветных рыбок — ну а еще секунду спустя до нее доходит, что дышать под водой нельзя, и она немедленно начинает задыхаться. Зидану не без труда удается убедить ее в том, что вода вокруг — всего лишь фантом, мираж, плод воображения, как и все здесь. После этого мы заходим за коралловый риф справа (не поднимаясь по лестнице) и бродим там, периодически нажимая на клавишу (X), пока чей-то голос не осведомляется грозно о том, кто осмелился побеспокоить его. Теперь у нас есть два варианта на выбор: уйти... или не уходить. Пожалуй, останемся еще ненадолго...



Босс: HADES

Уровень: 92
HP: 55535
Gil: 9638
MP: 9999
AP: 30

Предметы: Wing Edge, Elixir
Можно украсть: Robe of Lords, Battle Boots, Running Shoes, Reflect Ring
Атака: Judgement Sword, Cleave, Curse, Doomsday...
Слабость: -

Сразу оговорюсь: это сражение является сложным и необязательным, хотя и хорошо вознаграждается в результате. Противник очень силен, а его атаки гарантированно выводят из строя персонажей ниже **50-го** уровня. Чего стоит хотя бы **Curse**, кастующая на всех членов нашего отряда целую кучу далеко не самых полезных заклинаний статуса (ослепление и т. д.). В этом бою главным нашим козырем является скорость. Hades довольно медлителен, и у нас есть шанс победить его постоянными быстрыми атаками, особенно если хотя бы одному из наших персонажей удастся войти в транс. Правда, предметы... уж очень велик соблазн потаскать у противника и в самом деле наиполезнейшие предметы экипировки — но тут есть риск потерять все. Подобные



попытки стоит предпринимать с персонажами уровня **70-го**, никак не ниже, всем остальным рекомендуется просто атаковать, стараясь как можно скорее истощить невеликий запас **HP** противника. Одержав победу, мы узнаем о том, что нам только что довелось подраться с легендарным синтезистом, который в качестве награды соглашается создать для нас сверхмощное снаряжение — не бесплатно, конечно, но результат того стоит.

Одержав победу и закупившись в новом магазине синтеза (или потерпев несколько поражений и убедившись в бесплодности дальнейших попыток), мы поднимаемся вверх по лестнице и переходим на следующий экран. Здесь нас ждет еще одна лестница, в верхней части которой скрывается третий Страж Хаоса...

Босс: KRAKEN

KRAKEN

Уровень: 72
HP: 59496
MP: 3380
Можно украсть: Glutton's Robe, Wizard Rod, Genji Helmet
Слабость: Fire

LEFT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18169

MP: 3339
Слабость: -

RIGHT TENTACLE

Уровень: 71
HP: 18168
MP: 3338
Слабость: -
Gil: 17,376
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Атака: Freeze, Ink, Water-Gun, Waterga

Далеко не самый сложный, но весьма и весьма продолжительный бой. Не размениваясь на отстранивание отдельных щупалец, мы сосредото-



чиваем свои атаки на теле третьего Стража, и после каждой из них он контратакует нас своим **Water-Gun** или **Ink**. В идеале перед этим боем стоит раздать всем членам нашего отряда экипировку, черпающую силу из магии Воды — в этом случае противник будет полностью беспомощен, и любая его атака всего лишь восстановит **HP** наших персонажей. **Kraken** нетороплив, и у нас есть возможность потаскать у него экипировку и подлечиться в случае необходимости. Ну и, разумеется, стоит поупражняться в применении магии **Thunder** — это должно немного ускорить процесс. Одержав победу, мы переходим на следующий экран и видим перед собой часы с множеством стрелок. В дальнем правом углу экрана находится скрытая сфера, с помощью которой можно сохранить игру. После этого мы идем налево, поднимаемся вверх по лестнице и заходим в дверь (на балконе справа можно сыграть в карты с **Card Master Empress**).

Оказавшись на следующем экране, мы видим сцену рождения планеты Гайа. После короткой лекции Гарланда мы карабкаемся вверх по лестнице. На следующем экране мы видим перед собой еще одну лестницу. Слева от нее спрятан **Mace of Zeus** — самое сильное оружие для Виви; справа скрывается еще один из призраков, с которым мы можем сыграть в карты — **Dark Phantom**. Поднявшись наверх, мы оказываемся в комнате с тремя дверями. Добавив каждому из наших персонажей способность **Undead Killer**, подходим к центральной двери и готовимся к сражению с последним из Стражей Хаоса...

Босс: LICH

Уровень: 71
HP: 58554
Gil: 8436
MP: 9999
AP: 10
Предметы: Phoenix Down, Phoenix Pinion
Можно украсть: Black Robe, Siren's Flute, Genji Gloves

Атака: Stop, Doom, Earth Shake, Earthquake, Venom Powder...
Слабость: Thunder, Wind

Последний, самый сильный из Стражей, может доставить нам немало неприятных минут. Пожалуй, одним из самых эффективных защитных заклинаний в этом бою будет **Float** (или способность **Auto-Float**), которое позволит нам избежать урона от заклинаний магии Земли. Не размениваясь на воровство экипировки, мы атакуем противника всеми доступными средствами, для того чтобы как можно быстрее закончить этот бой. Пожалуй, это один из редких случаев, когда ради экономии времени и нервов мы можем расходовать свой неприкосновенный запас **Elixir`ов**. Одержав победу,



мы идем налево и с помощью скрытой сферы сохраняем игру. Теперь нам нужно пройти через центральную арку. После непродолжительного путешествия по космосу мы прощаемся с Гарландом и вступаем в мир Кристалла. Перед тем как исчезнуть, Гарланд объясняет нам, что с самого начала мироздания память передается от родителей к детям, именно поэтому у всех героев могут быть общие воспоминания. Кристалл — центр мироздания, и мы должны защитить его от Куджа. Что ж, попробуем... Мы долго бредем по хрустальному мосту среди сверкающих кристаллов, до тех пор пока не подходим к сфере — на этот раз уже последней. Сохранив игру, готовимся к финальному сражению. При желании можно воспользоваться командой «**Teleport**», для того чтобы вернуться к входу в Меморию, а затем и к «Невидимому» (вот только возвращаться обратно будет не вполне удобно: нам придется вновь пройти через весь замок). Покончив с последними приготовлениями, мы проходим вперед и вновь встречаемся с Куджа, который для разминки напускает на нас самого сильного из своих монстров...

Босс: DEATHGUISE

Уровень: 74
HP: 55535
Gil: 8916
MP: 9999
AP: 0

Предметы: Wing Edge, Ether
Можно украсть: Duel Claws, Black Belt, Elixir
Атака: Meteor, Close, Spin, Twister, Open, Demon Claw
Слабость: -

Достойный противник, ничего не скажешь. Одна атака **Meteor** наносит такой урон, что поневоле начинаешь задумываться о применении **Elixir`ов**. По счастью, количество **HP** этого монстра ничем не отличается от четырех побежденных нами Стражей, а потому есть шанс довольно быстро закончить этот бой (в идеале, подгадав



для этого момент, когда хотя бы один из наших персонажей будет находиться в состоянии, близком к транс). Одержав победу, мы получаем возможность вернуться к сфере, залечить раны с помощью Tent и сохранить игру (сейчас это нужно сделать едва ли не в обязательном порядке). После этого мы возвращаемся к Куджа и бросаем ему последний вызов...

Босс: TRANCE KUJA

Уровень: 76
HP: 55535
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0

Предметы: -
Можно украсть: Rebirth Ring, White Robe, Ether
Атака: Flare, Reflect, Holy, Flare Star, Ultima, Curaga
Слабость: -

Куджа находится в трансе — это означает, что сей милый молодой геном может без труда доставить нам максимум неприятностей в минимальное количество времени. Готовимся лечить всех наших персонажей едва ли не каждый ход (опять-таки экономии времени ради используя **Elixir`ы**) и атаковать, атаковать, атаковать... В идеале кто-то из наших персонажей должен довольно быстро войти в транс, и в этом случае у нас появится шанс закончить этот бой всего за несколько мощных атак. В любом случае всем членам нашего отряда не повредит способность



Man Eater... равно как и **Auto-Haste**, **Auto-Regen** и **Auto-Reflect**. После того как мы одерживаем победу, Куджа напоследок использует заклинание **Ultima**, и все наши персонажи остаются лежать без сил с жалкими **1 HP** здоровья. И в это время в игру вступает Некрон. Это существо (робот?) существует с самого начала мироздания ради одной лишь единственной цели — вернуть вселенную к первородному хаосу. Сейчас он как никогда близок к своей цели, и единственным препятствием на пути остаются наши герои... У нас не будет возможности сохранить игру перед этим боем. Мы выбираем четырех членов отряда, и оставшиеся четыре персонажа отдают им свою силу, всю, до капли — и исчезают. После этого мы в последний раз проверяем

экипировку и готовимся сражаться с Некроном за жизнь этого мира...

Босс: NECRON

Уровень: 69
HP: 54100
Gil: 0
MP: 9999
AP: 0

Предметы: -
Можно украсть: 3 Elixirs
Атака: Grand Cross, Blue Shockwave, Protect, Shell, Holy, Flare, Neutron Ring, Curaga, Firaga, Blizzaga, Thundaga
Слабость: -

Небольшое жульничество со стороны разработчиков игры: они не стали делать финального босса сверхсильным, они просто сделали его очень быстрым. Даже если у всех наших персонажей имеется способность **Auto-Haste**, за то время, пока они успевают сделать один ход, Некрон делает два, а то и три, причем весьма и весьма существенных. В бою с ним у персонажей ниже **50-го** уровня практически нет никаких шансов. Однако теперь мы можем позволить себе использовать весь запас **Elixir`ов** на лечение, дожидаясь, пока кто-нибудь из наших персонажей войдет в транс (и ждать, скорее всего, придется недолго — противник атакует нас без передышки). Ну а после этого пять быстрых атак — и можно считать, что мы только что спасли целую вселенную...

Раздел 4: Встреча старых друзей

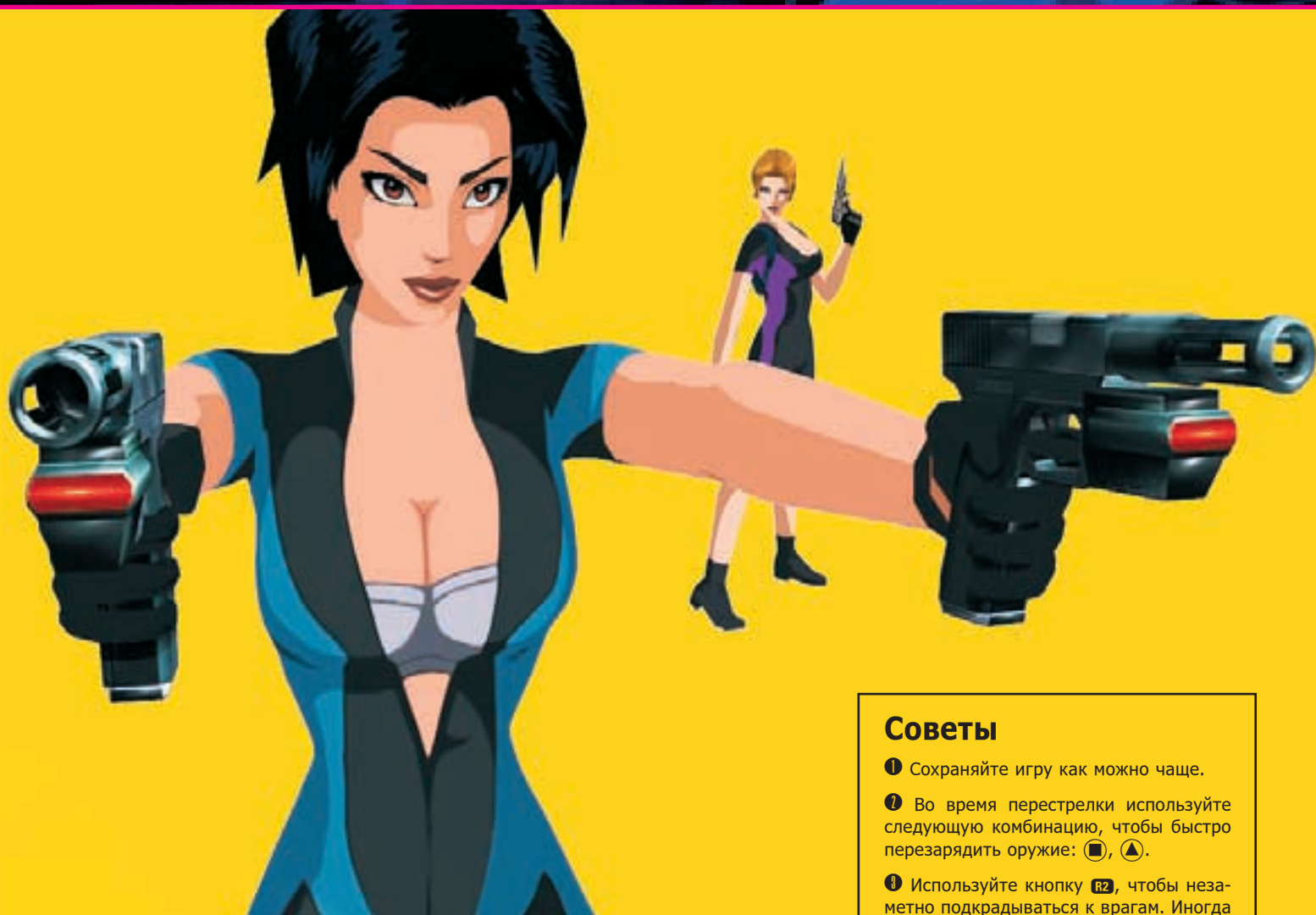
С этого момента игра превращается в один большой ролик. Мы видим, как приходит в движение дерево **Tifa** и как Зидан прощается со своими друзьями, отправляясь на помощь Куджа; мы видим улетающий корабль **Hilda Garde 3** и нашего главного врага, который внезапно (и, наверное, слишком поздно) понял, в чем мог бы заключаться смысл его жизни; мы видим, как ожившие корни дерева нападают на Зидана и Куджа и все скрывает темнота... Ну а затем игра переносит нас в Александрию. Все влюбляются и радуются жизни — Фрея и сэр Фратли, Штейнер и Беатрис, Амарант и Лана... даже у Виви откуда-то появляется добрый десяток детей (!). Но к этой радости примешивается грусть — нашим друзьям очень не хватает Зидана. И он появляется —



появляется в конце представления театра Танталус. Принцесса бежит к нему через толпу, обвиняет его... и после этого мы слышим главную песню игры — «**Melodies of Life**». Этот мир больше не нуждается в нашей помощи, и мы прощаемся с ним и с нашими героями... но впереди нас ожидает следующая часть бесконечной Последней Фантазии...

PlayStation





FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

Роман
Стефанцов

ДИСК #1 Игра за Хану

Очутившись в подземных коммуникациях, вы получите контроль над главной героиней по имени Хана. Сохраните игру (выбрав в инвентаре сотовый телефон) и бегите вперед вслед за вашей напарницей Рейн. Спустившись вниз по лестнице, подойдите к двери. Обсудив с подругой дальнейший план действий, заходите в дверь слева

(от вас). Пробежав пару экранов, вы наткнетесь на местных обитателей — роботов-ремонтников, которые откроют по вам огонь. Избавившись от недружелюбных консервных банок, подберите оставшиеся от них боеприпасы. Справа от двери в темноте можно найти **EMP** (очень эффективное оружие на данном этапе игры). Зайдите в проход слева. Подойдя к решетке, вы увидите довольно-таки неприятную картину. Возьмите крюк, лежа-

щий на решетке, и поднимайтесь обратно по лестнице. Зайдите в первую дверь и используйте крюк на отверстии в полу, чтобы достать желтую карточку. Вернитесь на тот экран, где вы в первый раз встретили роботов. С помощью подобранной карточки откройте дверь. Спуститесь вниз по лестнице и активизируйте генератор, нажав на кнопку «Use». Возвращайтесь к Рейн, по пути истребляя роботов. Из-за неисправности ме-

Советы

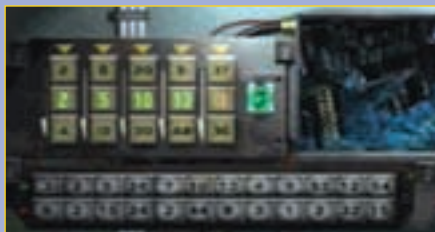
- ❶ Сохраняйте игру как можно чаще.
- ❷ Во время перестрелки используйте следующую комбинацию, чтобы быстро перезарядить оружие: **□**, **△**.
- ❸ Используйте кнопку **R2**, чтобы незаметно подкрадываться к врагам. Иногда это помогает.
- ❹ Используйте кнопку **L2**, чтобы уклоняться от атак противника.
- ❺ В экстренных ситуациях используйте кнопку **L1**, чтобы развернуться на 180 градусов.
- ❻ В игре герои могут одновременно вести огонь из двух пистолетов. Используйте эту возможность при борьбе с группой врагов.
- ❼ Если вы прошли игру на уровне сложности **Normal**, то тогда попробуйте пройти ее на **Hard'e**, чтобы открыть секретную концовку.
- ❽ Холодное оружие в некоторых случаях может быть намного предпочтительнее, нежели огнестрельное.
- ❾ В игре много мелких секретов и приколов, поэтому внимательно исследуйте игровой мир.



ханизмов металлическая дверь захлопнется прямо перед грудью Ханы ;). Напарница передаст по радио, что нужно еще раз включить генератор. Бегите к нему. Как только вы щелкнете рубильником, произойдет взрыв. Сообщив по рации Рейн о случившемся, Хана направляется в следующую часть канализации.

Игра за Рейн

Некий пока еще неизвестный нам недоброжелатель заполнил комнату горячим паром. Изучив интервалы горячих потоков, пробегите в следующую комнату (предварительно взяв в руки оружие). Уничтожьте двух роботов и спускайтесь вниз по лестнице. Сохраните игру и заходите в



дверь. Вы окажетесь в коридоре с выдвижными стенами. Очень осторожно, чтобы вас не зажало, миновите опасный участок. Убив очередного врага, пройдите в следующую комнату. Здесь Рейн увидит людей из своего кошмара. Нейтрализуйте роботов, наполнивших комнату, и проходите в дверь с красными надписями. Заходите в комнату справа. Вставьте **Flash Disk** в компьютер. Система сообщит, что были введены неверные коды доступа, и начнется трехминутный отсчет. Чтобы его отключить, введите сначала код: **4, 3, 2, B, D, C**, а затем: **4, 3, 2, B, D, A**. Возвращайтесь в комнату, наполненную трупами. Следуйте в единственный проход, в котором вы еще не были. Заходите в дверь напротив той, в которую вы вошли. Подойдите к компьютеру справа. Вам необходимо решить небольшой ребус. Введите последовательно три кода. Синий: **31452**, желтый: **45123**, красный: **23451**. Теперь подойдите к левому компьютеру и наберите еще один код: **2, 5, 10, 13, -1**. После активизации системы комната, наполненная водой, которая мешает продвижению Ханы, сохнет.

Игра за Хану

Обязательно сохраните игру! Пройдя на следующий экран, вы найдете кассету... а следом за ней и стаю крыс, которые, похоже, учуяли чуждый запах Ханы. Как только получите контроль над героиней, делайте круговой маневр (кнопка **LT**) и со всех ног бегите вперед. Избавившись от крыс, вернитесь обратно и подберите кассету. Двигайтесь дальше. Зайдите в дверь справа и достаньте из сломанного робота запчасти. Также в этой комнате за бочками можно найти второй **Uzi**. Выходите в коридор и подойдите к этажерке с аппаратурой. Эта штука контролирует подачу пара. Чтобы ее прекратить, установите в первом столбце пять квадратов, во втором — четыре, в третьем — три, в четвертом — два. Ре-

шив головоломку, вы откроете проход, в который вам следует идти. На следующем экране вы встретите раненого ученого, который, находясь в агонии, начнет нести всякий бред, но это не мешает ему передать вам зеленую карточку.

Игра за Рейн

Выходите из комнаты. Расстреляв робота, бегите вперед. Пройдите за дверь и сохраните игру. Теперь направляйтесь в комнату с растерзанными телами ученых. На Рейн нападет монстр с разводным ключом. Чтобы долго с ним не мучиться, достаньте штурмовую винтовку и сделайте пару очередей. Когда враг будет повержен, подойдите к нему и нажмите **«Use»**. Рейн попадает в плен к маньяку...

Игра за Хану

Поднимайтесь вверх по лестнице. Подберите с пола шестеренку и с помощью зеленой карточки откройте дверь. Выйдя на уже знакомую вам локацию, двигайтесь налево. Добравшись до развилки, сначала заходите в нижнюю дверь. Уничтожьте киборга и подберите оставшуюся после него батарею. Возвращайтесь на развилку и иди-



те в правую дверь. Убейте робота и спуститесь вниз по лестнице. Возьмите из сломанного ремонтника запчасти, после чего бегите дальше. В следующей комнате спуститесь вниз и сохраните игру. Пробежите через коридор с выдвижными стенами. Теперь направляйтесь в комнату с трупами, по пути уничтожая врагов. Придя на место, вставьте ранее найденную шестеренку в механизм у стены. Заходите в дверь с красными полосками и идите в видеокomнату (дверь слева). Убив зеленого киборга, возьмите оставшуюся после него видеокассету. Подойдите к видеоаппаратуре и просмотрите обе имеющиеся у вас кассеты. На одной из них находится секретный код от двери. Возвращайтесь в зал с мертвяками и заходите в комнату справа от механизма. Сохраните игру и подойдите к двери с кодовым замком. Введите код: **92572**. Оказавшись в ранее недоступном помещении, пробегите вперед, по пути уничтожая роботов (ни в коем случае не спускайтесь вниз!). В следующей комнате установите заряд взрывчатки на бочку. Взрыв прив-

лечет внимание ремонтников. Спрячьтесь от них в стенном проеме. Когда роботы примутся за ремонт, вернитесь назад и спуститесь вниз. Возьмите со стола запчасти и выходите к **Savepoint'y**. Направляйтесь в среднюю дверь. Найдите сломанного ремонтника и зафиксируйте на нем имеющиеся у вас запчасти. После починки робот откроет вам дверь. Заходите в нее. Сохраните игру и спуститесь вниз по лестнице. Вы увидите Рейн, привязанную к непонятной штуковине. Подойдите к ней и нажмите на кнопку **«Use»**. Тут появляется наш старый знакомый недоброжелатель по имени **Spooky**.

Босс #1: Spooky

Этот садист-извращенец является довольно хилым соперником. Стратегия борьбы с ним очень проста. Комната, в которой вы находитесь, с двух сторон имеет стены, находящиеся под электрическим напряжением. Вам необходимо с помощью шквального огня (желательно из винтовки) наталкивать босса на эти стены. Процедуру необходимо повторять до полной поджарки гада.

После победы подойдите к напарнице и освободите ее. Рейн скажет вам, что пододнок, дымящийся посреди комнаты, установил заряды взрывчатки, чтобы взорвать Гонконг. Вам необходимо за две минуты разминировать их. Заряды находятся в двух ранее закрытых комнатах, показанных в заставке. Бегите туда. Выполнив задание, возвращайтесь к Рейн, по пути не забыв сохранить. Прибыв на место, вы будете неприятно удивлены живучестью **Spooky**. Он взорвет бомбу, и вам необходимо будет убежать от взрывной волны. Беги, Хана, беги.

ДИСК #2

Игра за Рейн

Сохраните игру и выходите из комнаты. Вы окажетесь на улице. На данной стадии игры полностью охранников, поэтому будьте осторожны. Разделайтесь с первой группой врагов и идите вперед. Спустившись вниз по лестнице, остановитесь и стойте на месте, пока не перебеете всех супостатов. Подобрвав боеприпасы, запомните водопад справа и бегите налево. Поднимитесь вверх и зайдите в лабиринт. Найдите внутри него





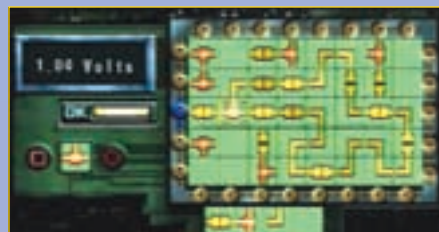
вентиль, отключающий водопад. Затем отыщите первую потайную стену, которую можно открыть, наступив на плиты в полу. Рейн свяжется по радиации с Ханой и сообщит о своих проблемах. Используйте оптический прицел, чтобы снять охранников, бродящих внизу. Теперь найдите второй потайной ход (он находится около входа в лабиринт). Подойдя к шторе, нажмите «Use». Рейн совершит головокружительный полет. Оправившись от падения, подберите пакет.

Игра за Хану

Вы находитесь на рождественской вечеринке, но веселиться вам будет некогда. Передвигаясь в данной локации, будьте бдительны и не попадайтесь на глаза охранникам с зелеными сканерами, которые могут вас задержать. Первым делом сохраните игру и бегите на следующий экран. Поднимайтесь вверх по эскалатору слева. Оказавшись на втором этаже, подойдите к человеку с бокалом, стоящему возле лестницы. После разговора возьмите у него бокал и поднимайтесь вверх. Идите направо. Вас остановит человек, который после небольшого разговора даст вам пропуск в VIP зал и колокольчик. Направляйтесь в VIP зал (он находится на этом этаже). При входе предъявите золотой браслет. Пробравшись в место для избранных, идите налево. В левом верхнем углу стоит доктор Лю, у которого вы должны снять отпечатки пальцев и взять образец волос. Подойдите к нему и используйте бокал.

Игра за Рейн

Подойдите к пульта управления и нажмите «Use». Поднимайтесь вверх по образовавшемуся мостику. Вы снова окажетесь в лабиринте. Перебив охрану, возвращайтесь к тому месту, где раньше был водопад. Поднявшись по лестнице, заходите в дверь. После расстрела врагов, используя карточку, через коридор идите в следующую комнату. Подойдите к прибору слева и используйте на нем **Flash Disk**. Вам необходимо решить геометрический ребус. Следует с помощью стрелок джойстика создать фигуру, которая показана на образце. Всего шесть фигур. **Первая:** ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼. **Вторая:** ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲, ▼, ▲. **Третья:** ▼, ►, ▲, ◄, ▼, ▲, ▼, ▲. **Четвертая:** ▼, ▲, ◄, ▼, посередине, ▼, ►, ▲. **Пятая:** ▼, ◄, ►, ▼, посередине, ◄, посередине, ►. **Шестая:** ◄, ▼, ►, ▲, посередине, ▼, ◄, ▲. Решив задачу, проходите



те в следующую комнату. Здесь нам предстоит еще одна головоломка. Нужно замкнуть электрическую цепь. Как это сделать, показано на скриншоте. Замкнув цепь, проходите в дверь. Подойдите к мониторам и нажмите на кнопку «Use». Появится еще один пазл, который вполне можно решить самостоятельно, используя прилагающуюся схему. Затем посмотрите в прорезь двери в соседнюю комнату. Идите обратно в лабиринт, по пути убив охранника и взяв у него карточку управления мостом. Откройте секретную стену у входа и спуститесь вниз. Подойдите к пульта управления с мигающей красной лампочкой и вставьте в него карточку. После просмотра ролика вы окажетесь на вечеринке. Поднимитесь на второй этаж и найдите мужской туалет. Зайдите в него. Осторожно прокрадитесь мимо трезвых охранников к пьяному, который, молясь фарфоровому богу, изображает из себя разъяренного льва. Вытащите у него из кармана карточку доступа к лифту и выходите из туалета. Найдите лифт (он находится рядом с женским туалетом) и используйте на нем карточку.

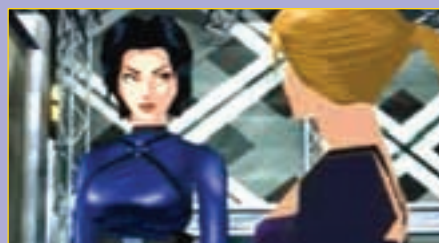
Игра за Хану

Спускайтесь вниз и бегите к лифту. Зайдя в него, поговорите с Рейн (тот еще разговорчик, хо-хо), подойдите к камере слежения и накиньте на нее платье... WOW!!!

ДИСК #1

Игра за Хану

Оказавшись на крыше лифта, сохранитесь и залезайте на лестницу. Неожиданно лифт поедет, поэтому карабкайтесь вверх без промедления.



Игра за Рейн

Идите в дверь справа. Убив сотрудника лаборатории в желтой форме, подберите оставшуюся после него карточку. Вернитесь к лифту и следуйте вниз. Сохраните игру и с помощью желтой карточки откройте дверь. Перебив охрану, проходите в комнату слева. Подойдите к капсуле со скафандром и нажмите на кнопку «Use». Переодевшись, выходите отсюда. Возвращайтесь к лифту. Бегите в левую дверь. Используйте на закрытой двери карточку от видеокomнаты. Подойдите к пульту управления мониторами и введите код: **836745**. Теперь пройдите в другой угол комнаты — к аппаратуре. Пользуясь направлениями стрелок, проведите красный квадрат к зеленому кружку. Снова подойдите к пульту управления мониторами. Просмотрите все видеозаписи и направляйтесь в комнату справа от лифта. Подойдите к двери с

вую дверь и уничтожьте летающих роботов (будьте осторожны: после смерти они взрываются). Пробежав по коридору, в следующей комнате подберите горючее для огнемёта и ракеты. Установите заряд взрывчатки на левую дверь. После взрыва проходите в нее. Убейте врагов и возьмите с пола огнемёт и ракетницу. Выйдите в коридор и заходите в правую дверь. Засуньте образец волоса в агрегат, стоящий у стены. Вы получите новую магнитную карточку. Снова посетите



кодовым замком и введите код: **4615207**. Заходите в следующую комнату. Используйте **Flash Disk** на компьютере в углу. Введите символы в каждый из столбцов в определенную ячейку. **Первый:** цифра четыре, первый столбец, третья ячейка сверху. **Второй:** цифра два, второй столбец, вторая ячейка снизу. **Третий:** буква В, третий столбец, нижняя ячейка. **Четвертый:** цифра три, четвертый столбец, вторая ячейка сверху. **Пятый:** буква D, пятый столбец, нижняя ячейка. **Шестой:** буква А, шестой столбец, третья снизу ячейка.

Игра за Хану

Хана случайно активизировала детектор движения. У вас есть всего лишь 30 секунд на то, чтобы выключить сигнализацию. Бегите к выходу. Рядом с дверью есть панель. Подойдите к ней и нажмите «Use», а затем выстрелите по ней из пистолета. Возьмите со стола пульверизатор и выходите в коридор. Убейте охранника и подберите карточку охраны. Сохраните игру. Идите в левую дверь. На развилке идите наверх. Подойдите к электрощиту и установите предохранитель в самое верхнее положение. Вернитесь к **Savepoint'y**. С помощью карточки откройте пра-



комнату с электрощитом и поставьте предохранитель в самое нижнее положение. Выйдя из комнаты, заходите в коридор слева. Пробежав по нему, используйте новую карточку, откройте дверь. Используйте пульверизатор, чтобы проявить лазерные лучи. Пройдите мимо них.

Игра за Рейн

Идите в соседнюю комнату и подойдите к компьютеру.

Игра за Хану

Заходите в очищающуюся комнату, а из нее — в следующую. Используйте **ELP**, чтобы получить пробирки. Засуньте пробирки в центрифугу, стоящую в этой же комнате. Возвращайтесь в комнату, где вы нашли пульверизатор, по пути забежав в комнату с электрощитом, чтобы поставить предохранитель в среднее положение. Вставьте пробирки в агрегат. Получив образцы, вставьте их в соответствующие их цвету компьютеры (вы их раньше уже видели). Когда у вас в руках окажутся все четыре диска с кодами ДНК, бегите по коридору с лазерными лучами. Найдите комнату, в которой на полу лежат роботы, и вставьте диск в компьютер. Вы увидите цепочку ДНК, в которой не хватает нескольких звеньев.

Добавьте необходимые звенья, руководствуясь следующей схемой: красный соединяется с желтым, синий соединяется с зеленым.

Игра за Рейн

Выходите к лифту и бегите вниз. Подойдите к панели с красной кнопкой и нажмите на нее. Оказавшись в секретном помещении, подойдите к сотруднику лаборатории в зеленой форме. Она даст вам капсулу с неким опасным веществом. В следующей комнате установите заряд взрывчатки на контейнер. После взрыва поднимитесь тревога. Убейте охранников и направляйтесь через тоннель к лифту. В конце тоннеля начнет закрываться дверь. Постарайтесь проскочить до того, как она захлопнется.

Босс #2: Spooky #2

Этот подонок — близкий родственник первого босса. Только в отличие от своего собрата он вооружен не железной бандурой, а гигантской пушкой. Тактика борьбы следующая: возьмите в руки что-нибудь потяжелее (например, ракетницу) и, зажав кнопку **R2**, уклоняйтесь от его выстрелов. Когда он перестает стрелять, огонь открываете вы.

Заходите в лифт.

ДИСК #4

Игра за Дейка

Сохраните игру и подберите лежащий рядом с трупом **Genetic Marker**. Выходя из дома, Дейк взорвет гранату. Чтобы вас не задело взрывной волной, зажмите кнопку **R1** и бегите вперед. После ролика вы окажетесь в окружении непонятного рода громил. Достаньте пистолеты и перестреляйте их, после чего подберите боеприпасы и **Machine Key**. Идите вниз и заходите в дверь. Уничтожив еще одну кучку мутантов, проходите в дом. Возьмите со стола канистру с горючим. Сохраните игру и возвращайтесь на улицу. Подойдите к бульдозеру. Залезьте в бак горючее и, используя **Machine Key**, садитесь в кабину. Совершив небольшую поездку, возьмите лежащую в дверном проеме ракетницу и заходите в дом. Убейте врагов и подберите оставшийся от них **Elevator Lock Key**. Бегите вперед по дому, по пути расстреливая закрытые двери. Добежав до лифта, сохранитесь. Используйте ключ, чтобы войти внутрь. Спустившись вниз, вы окажетесь у трех дверей. Вам необходимо сначала посетить боковые комнаты и использовать найденные в них цветные рукоятки на соответствующие изображения драконов. Затем заходите в дверь посередине. Спуститесь вниз. Убив монстров, идите внутрь здания. На вас нападут летающие ведьмы. Не советую тратить на них патроны, так как они бессмертны. Просто пробежите мимо.

Игра за Хану

Вы окажетесь в том же месте, что и Дейк. Бегите до двери с изображением драконов. Войдя в нее, поднимитесь на лифте и сохранитесь. В следующей комнате застрелите мутанта и возьмите





Archeology Key. Выходите на улицу. Используйте найденный ключ, откройте дверь справа. Пробежав мимо ведьм, подберите второй кусок зеркала. Теперь следуйте к двери, за которой вы в первый раз увидели ведьм. Вставьте в нее зеркало и заходите внутрь. Двигайтесь все время прямо, пока не встретите Дейка.

Игра за Дейка

Вы находитесь в маленькой комнате, а вокруг вас три монстра. Доставайте быстро штурмовую винтовку (или другое оружие массового поражения) и открывайте огонь. Выходите в коридор и бегите вперед, по пути расстреливая врагов.

Игра за Гласа

Вот и встретились наши боевые товарищи, вот и свиделись... Герой находится внутри здорового киборга. Идите вперед, круша все на своем пути.

Игра за Хану

Отстрелявшись от врагов, поднимайтесь вверх по лестнице вслед за Дейком.

Игра за Рейн

Бегите вперед, по пути уничтожая врагов. Добежав до развилки, заходите в дверь справа. Спустившись вниз, уничтожьте монстров и поднимайтесь по лестнице.

Игра за Гласа

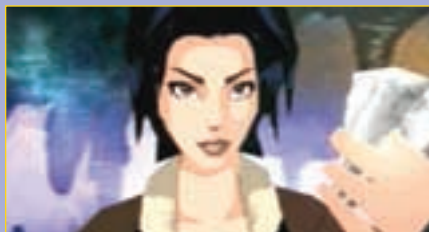
Поганец Дейк захватил в заложники Рейн, теперь он требует за нее выкуп... Отведите Гласа в то место, где провалился бульдозер, на котором ехал Дейк. Вы встретите старика, который даст вам ключ от склада. Заходите в дом и откройте ключом дверь. Возьмите динамитную шашку и вернитесь к разбитому киборгу. Установите рядом с ним динамит. Через образовавшееся отверстие бегите к тому месту, где похитили Рейн.

ДИСК #3

Игра за Хану

Сохраните игру и заходите в здание, похожее на гробницу. Найдите круглую комнату, где в нишах стоят статуи, и спуститесь вниз по лестнице. Внизу вы встретите привидение, которое после продолжительного разговора даст вам **Hair Pin, Gold**

Buillion, Sun Coin и Moon Coin. Поднимайтесь вверх и идите к панели на стене, мимо которой вы пробежали. Нажмите около нее «Use». Появятся пиктограммы солнца и луны. Нажмите кнопку под луной, а затем под солнцем. Направляйтесь в открывшуюся дверь (нужно успеть за 30 секунд). Придя на место, вы увидите ожившую статую самурая. Ее можно убить только из тяжелого оружия (дробовик, ракетница). Возьмите со стола **Terra Cotta Key** и бегите в круглую комнату. Откройте дверь с красной полоской. Обойдите бассейн и подойдите к пиктограммам. Появится уже знакомое вам привидение. После разговора с ним вы окажетесь в... Древнем Китае... Подойдите к старику, стоящему недалеко от вас. Окажется, что это хозяин гостиницы. Он расскажет вам историю о погибшем когда-то студенте, душа которого до сих пор не может обрести покой. Возьмите ключ от комнаты, где жил вагант, и идите в нее. Подойдите к кровати и используйте на ней зеркало. Появится призрак, который, увидев свое отражение, исчезнет раз и навсегда. Вы снова по-



падаете в комнату с бассейном. Разружьте статуи самураев и следуйте к панели с пиктограммами. Появится изображение бабочки. Нажмите на кнопки в следующей последовательности: бабочка, луна. Бегите в открывшуюся дверь, находящуюся рядом с большим кубом. В этой комнате вы наткнетесь на воинов-скелетов, которых можно убить только с помощью огнемета. Поджарив костяшки, проходите вперед. Сохраните игру и заходите в левую верхнюю дверь. Перестреляв врагов, возьмите **Dig Key**. Выходите отсюда и, используя ключ, проходите в соседнюю комнату. Подберите деревянные доски, лежащие посередине зала. Выходите из помещения и используйте доски на единственной неоткрытой двери. За ней вы встретите привидение и снова отправитесь в прошлое. Подойдите к плачущим людям. Они скажут вам, что их дочь пропала. Естественно, Хана должна им помочь. Зайдите в дом и опустите деревянные жалюзи справа от входа. Теперь поднимите жалюзи на окне слева от входа. Таким образом, вы поменяете местами день с ночью. Выйдя во двор, вы увидите призрак девушки. Следуйте за ним. Призрак приведет вас к колодцу. Достаньте оттуда останки. Снова зайд-

те в дом и проделайте процедуру со шторами в обратном порядке. Выйдите на улицу. Подойдите к родителям девушки и покажите им останки. Оказавшись снова в гробнице, направляйтесь к панели с пиктограммами. Нажмите на них в следующем порядке: бабочка, лилия, луна. Следуйте в комнату с бассейном.

Босс #3: Стены

Этот босс представляет собой стену с постоянно меняющимися картинками, на манер слайд-шоу. Стойте посередине комнаты, зажав кнопку **L2**. Как только в верхней части экрана появится прицел, открывайте огонь, а затем уклоняйтесь от атак противника.

Вы в третий раз переноситесь в прошлое. На этот раз предстоит засудить нечестивого мужа, который угробил свою бедную и ни в чем неповинную женушку Вонг Лин. Подойдите к горшку слева и нажмите на кнопку «Use». Появится призрак Вонг Лин, который скажет вам, что нужно делать. Подойдите к барабану и ударьте в него. Придет судья, но он не поверит вашему рассказу, так как нет свидетелей. Снова подойдите к горшку. Вонг Лин скажет вам, что она не могла появиться на суде, потому что не может попасть на суд из-за статуй. Подойдите к статуям и используйте на них имеющиеся у вас кусочки ткани. Хана завяжет им глаза. Теперь можно спокойно идти к судье. Справившись с заданием, бегите к пиктограммам.



На этот раз включите их в следующем порядке: солнце, бабочка, луна, лилия, кости. Куб, стоящий посреди комнаты, опустится, и на его месте появится проход. Спускайтесь вниз.

Босс #4: Deke

Тактика борьбы с Дейком практически та же самая, что и со стеной. Садитесь посреди комнаты и палите, уклоняясь от атак босса.

Игра за Гласа

Бегите все время прямо, пока не встретите императора и Хану. После долгого разговора вас отправят на выполнение тестов. Сохраните игру и заходите в левое зеркало. Вы попадете в комнату, посередине которой за столом сидит божество. Вам предстоит сыграть с ним в пошаговую стратегию. Чтобы одержать победу в каждом из четырех раундов, вам необходимо будет захватить вражеский флаг. У вас в распоряжении три вида солдат: **Small Soldier — 10hp, Medium Soldier — 20hp, Large Soldier — 35hp**. Чем меньше боевая единица, тем дальше она ходит. Не пытайтесь уничтожить солдат противника, а





просто прорвись к его флагу. Выиграв все сражения, вы получите в награду медальон и переместитесь обратно к **Savepoint'y**. Сохранив игру, заходите в правое зеркало. Второй тест представляет собой полосу препятствий. Двигайтесь вперед. Пробежав через огненные гейзеры и оказавшись на мосту, вы увидите каменное чудовище. Вам необходимо от него убежать. Сделать это нетрудно: просто срезайте углы на поворотах. Оказавшись в относительной безопасности, вы увидите, что дорога разветвляется. Чтобы не провалиться в пропасть, идите по самой правой дорожке. Пройдя мимо огненных гейзеров (справа), вы снова встретите чудовище. Снова убежите от него и прыгните в столп огня.

Игра за Хану

Сохраните игру и заходите в левое зеркало. Появится головоломка. Очень трудно дать ее решение (не потому, что она сложная, а потому, что муторная), поэтому я ограничусь лишь ее описанием. Вашей задачей является загнать восемь камней в соответствующие их цветам ячейки, пользуясь вспомогательными брусками серого цвета. Решив головоломку, заходите в правое зеркало. Пройдите полосу препятствий (он такая же, как у Гласа). После выполнения всех тестов наши герои попадут на корабль. Бегите на корму и вставьте в трон печать императора. Направляйтесь к носу корабля и подойдите к левой голове дракона. Вылейте в воду содержимое колбы, которую вы получили в награду за испытания.

Диск #4

Игра за Хану

Пройдите немного вперед, и вы увидите две двери. Зайдите сначала в левую и подберите две **Bridge Tiles**. Сохраните игру в противоположном углу от водяной мельницы. Идите в правую дверь. Найдите еще две **Bridge Tiles** и выходите обратно. Двигайтесь вверх. Используйте найденные плитки на воде, чтобы появился мост. Пройдите по нему. За дверью вы встретите пожилую женщину, которая окажется... Ханой?! Она даст вам **Tiger Plaque** и **Dragon Plaque**. После этого разговора в разных частях данной локации появятся монстры. Это одни из самых сильных врагов в игре, и чтобы с ними эффективно бороться, используйте дробовик. Следуйте обратно к двум дверям. Вы увидите садовника, который объяснит вам устройство данного места и подарит вам лопату и веер. Далее вам предстоит перемещаться из одного сада в другой, используя плитки, лежащие на полу. Голубая плитка ведет в сад воды, красная — ведет в сад огня, золотая — ведет в сад золота, белая — в сад земли. Направляйтесь в зад земли. Подойдите к месту, находящемуся справа от желтой плитки. Появится надпись «Use». Используйте лопату, чтобы получить кусок соли. Перемещайтесь в огненный сад. Возьмите тыкву и телепортируйтесь в водяной сад. Подойдите к механизму с ручкой и размельчите кусок соли в порошок. Бросьте соль в воду, чтобы отравить плавающую в ней змеюку. Взяв под водой голубой кристалл, наполните тыкву соленой водой и двигайтесь к водяной мельнице (будьте осторожны — вокруг полным-полно монстров). Прокрутив педали (сделав тем самым воду в реке пресной), сохранитесь и переноситесь в золотой сад. Вылейте соленую воду на золото. Появится мостик. Встаньте на



e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



(095) 258-8627
(095) 928-6089
(095) 928-0360
(812) 311-8312

\$499.00

\$75.99 (US) Unreal Tournament	\$79.99 (US) Fantavision	\$79.99 (US) The Bouncer	\$79.99 (US) Kessen
\$75.99 (US) Dead or Alive 2: Hardcore	\$79.99 (US) Onimusha Warlords	\$79.99 (US) Summoner	\$79.99 (US) Oni
\$79.99 (US) TimeSplitters	\$79.99 (US) Big SSX Snowboard Supercross	\$79.99 (US) Tekken Tag Tournament	\$79.99 (US) FIFA 2001
\$55.99 (US) Basic Memory Card	\$55.99 (US) PSX-2 Controller	\$89.99 (US) Gameshark 2	\$19.99 (US) Vertical Stand & Storage



Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Заказы по интернету - круглосуточно!

В нашем магазине действует услуга 48 часов **MONEY BACK**, смотрите подробности на www.e-shop.ru



него. Вы увидите, что пол в комнате то появляется, то пропадает. Изучите интервал, с которым появляются плитки, и пробегите по ним. Возьмите в конце пути золотой кристалл и кубок. Направляйтесь в водяной сад. Наполните пресной водой кубок и тыкву. Телепортируйтесь в огненный сад. Встаньте на плитку перед кострами и отпейте воды из кубка. Вам покажут костер, в который вы можете войти и взять огненный кристалл. Подойдите к печке. Расплавьте в ней кубок и используйте лопату. Идите в земляной сад. Подойдите к месту, где вы откололи кусок соли, и вырыйте яму. Закопайте в яму три кристалла и полейте их водой из тыквы. Вырастет дерево с большим кристаллом. Сорвите его и направляйтесь к тому месту, где повстречали пожилую Хану. Вставьте кристалл в закрытую дверь.

Игра за Гласа

На данном этапе игры вы будете играть за Гласа в его прошлом. Сохраните игру и достаньте штурмовую винтовку. Застрелив двух солдат, подберите карточку и заходите в дверь (справа в темноте можно найти огнемёт). Возьмите в руки **EMP** и парализуйте робота. Пройдите в комнату и убейте охрану. Через несколько минут в помещение зайдет киборг. Чтобы от него отделаться, выстрелите по цистернам с горючим. Поднимайтесь наверх по лестнице. Подойдите к краю крыши и используйте крюк. Оказавшись на другом здании, нейтрализуйте часовых, а затем прыгайте на соседнюю крышу. Вы увидите вращающиеся вентиляторы. Осторожно пройдите к центральному вентилятору, и когда он остановится, нажмите на кнопку «Use». Спустившись на склад, возьмите взрывчатку. Сохраните игру и проходите в дверь. После ролика, в котором Глас захватит робота, сразу же открывайте огонь. Пербив нападающих, бегите(!!!) налево, уклоняясь от пулеметных очередей вертолета. Выпрыгнув из робота, шпарьте к зенитной установке. Сбив вертолет, расстреляйте солдат и подберите магнитную карточку. Откройте ею люк. Спустившись вниз, возьмите лом и залезайте в еще один люк. Вы попадете на начало уровня. Сохраните игру и бегите к тому месту, где вы взорвали робота. С помощью карточки отоприте

дверь и спускайтесь вниз. После ролика обязательно сохранитесь. Вам необходимо пройти по электрическому полю и не поджариться. Посреди поля разбросаны деревянные доски, которые не проводят электричество. Используя их, мелкими перебежками доберитесь до двери. Возьмите в руки **EMP** и заходите внутрь. Парализовав робота, убейте охранника и бегите в следующее помещение. Пройдя несколько экранов, вы попадете в лабораторию. Подойдите к своему подчиненному. Его заразили страшной болезнью. Взяв образцы крови, направляйтесь к выходу. Появится брат Гласа (заметьте, у него нет левой руки), который ранит нашего героя. Как только к вам вернется управление, подберите пистолет, лежащий посреди комнаты. Глас случайно убивает своего брата и переносится в водяной сад. Бегите в то место, куда пошла Хану.

ДИСК #2

Игра за Хану

Сохраните игру и подойдите к отверстию, похожему на гигантскую замочную скважину. Используйте на ней колокольчик. Появится наш старый знакомый с новогодней вечеринки. Он предложит вам сыграть в детскую игру. Компьютер будет набирать определенную комбинацию из китайских иероглифов, а вам необходимо ее повторить.

Игра за Гласа

Сохраните игру и подойдите к двери. Используйте на ней медаль. Появится ваша старая знакомая, которой вы помогли в катакомбах. Она предложит вам сыграть в детскую игру. Выиграть ее еще легче, чем предыдущую.

Игра за Хану

Подойдите к мозаике из иероглифов и используйте на ней веер. Появится садовник, который объяснит вам суть головоломки. Вам необходимо пройти по иероглифам в определенном порядке. Иероглифы, по которым можно идти, нарисованы с двух сторон от нижней двери, а по которым нельзя — с двух сторон от верхней (см. скриншоты).

Игра за Гласа

Подойдите к двери и достаньте из инвентаря куклу. Появится отец и брат Гласа, а затем и



очередной страж, который предложит вам сделать выбор. Выбирайте любого родственника.

Босс #5: Demon

Этот босс практически ничем не отличается от обычного врага. Просто достаньте любое огнестрельное оружие и изрешетите его.

Игра за Хану



Подойдите к проходу и достаньте из инвентаря зеркало. Появится мертвый ученый. Превратившись в бессмертного, он предложит вам сразиться с ним.

Босс #6: Immortal

Бессмертного нельзя победить оружием смертных, поэтому уберите свои пушки и пустите в ход голые кулаки.

Игра за Гласа

Используйте вторую медаль на энергетическом потоке.

Босс #7: Royce Glas

Вот это да! **Glas vs Glas**. Бегайте от самого себя вокруг колонн. Как только Глас окажется сзади вас, разворачивайтесь и открывайте огонь. Главное — не перепутайте!



Игра за Хану

Подойдите к стуку и используйте на нем последний артефакт (иглу). Бессмертный предложит вам выбрать семью Хану или Рейн. Выберите Рейн, тогда не придется сражаться с монстрами.

Игра за Гласа

Наконец-то последнее испытание. В очередной раз подойдите к порталу и бросьте в него персик. Появится старик, который когда-то просил вас найти его осла. Он предложит вам сыграть в азартную игру. Перенесясь на островок с картами, пройдите по ним в определенном порядке. Сделать это очень просто.

ДИСК #3

Игра за Гласа

Сохраните игру и идите вперед... После большого ролика вам предложат выбрать из двух Рейн. Одна из них настоящая, другая фальшивка. Делайте свой выбор...

PlayStation



Simpsons Wrestling

Cheat mode

На экране с надписью "Press Start" нажмите **Start** (●), **▲**(2), **▼**(2), **◀**, **▶**, **◀**, **▶**, чтобы открыть опцию "Bonus Match Up" в главном меню. Если вы все набрали верно, то сверху экрана появятся слова "Bonus Match Up". Этот режим позволяет вам играть за любого персонажа и выбирать любую арену. Также опцию можно открыть пройдя new challenger, defender и champion.

Играть за Bumblebee Man

Пройдите new challenger и победите Bumblebee Man. Сохранитесь. Теперь вы можете его выбирать.

Играть за Мое

Пройдите defender и победите Мое. Сохранитесь. Теперь вы можете его выбирать.

Играть за Professor Frink

Пройдите champion и победите Professor Frink. Сохранитесь. Теперь вы можете его выбирать.

Играть за Ned Flanders

Пройдите champion и победите Ned Flanders. Сохранитесь. Теперь вы можете его выбирать.

Freestyle Scooter

Начните играть в Circuit в режиме для одного игрока, а затем нажмите **Start**, чтобы вызвать паузу. Наберите: **▶**, **▼**, **▶**, **◀**, **▶**, **▲**, **▶**, **▶**. Вы увидите сообщение наверху экрана. Теперь вам доступны все арены и все гонщики.

Blade

Master Code

В главном меню зажмите **L1**, а затем наберите: **×**, **×**, **×**, **×**, **×**, **●**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**. Теперь нажмите **Start** непосредственно во время игры. Теперь в cheat-меню вы можете активизировать любую опцию.

Бесконечные боеприпасы

В главном меню наберите **▼**,

▶, **▲**, **◀**, **L2**, **L1**, **R1**, **R1**. Теперь нажмите **Start** непосредственно во время игры. У вас появится опция бесконечных патронов в cheat-меню.

Бесконечные жизни

В главном меню наберите **◀**, **◀**, **▶**, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Теперь нажмите **Start** непосредственно во время игры. Опция бесконечных жизней появится в cheat-меню.

Crash Bash

Завершение игры с 105%

Соберите все артефакты и камни, включая те, что находятся на бонус уровнях Hot Coco и Eggipus Rex. Все артефакты должны быть золотыми или платиновыми. После этого идите к сестре Крэша и вы получите еще один камень. Возьмите его. Вот, собственно говоря, и все.

Мгновенный "Uka Uka"

Нажмите **▲** + **●** + **×** + **■**. Можно делать только один раз за жизнь.

Больше жизней

Простенький трюк. Чтобы набрать побольше жизней, просто проходите раз за разом первый уровень.

Место с пятью дополнительными жизнями

Начните играть на 11-ом уровне идите к желтому камню и прыгните на него. Совершите двойной прыжок и перелетите через железную стену, чтобы найти там пять жизней.

Дополнительная жизнь на Jet Ski

Просто прыгните и приземлитесь на одного из пиратов в лодке.

Три дополнительные жизни на уровне Tell No Tales

Идите за второй большой пиратский корабль. Следуйте за желтыми шариками, пока не увидите два шара, находящихся на удалении от остальных. Пройдите между ними и направляйтесь прямо, пока не появятся дополнительные жизни.

Доступ к демо-версии

Spyro: Year of the Dragon На экране с надписью "Sony Computer Entertainment Europe Presents" зажмите **L1** + **R1** + **■** и нажмите **Start**.

Metal Slug X

Выбор миссии

Пройдите режим arcade mission и вас откроется выбор миссии в arcade mission, а также другие mission-режимы.

This Is Football 2

Без маек

В главном меню нажмите **L2**(2), **L1**, **R1**, **■**.

Маленькие игроки

В главном меню нажмите **L2**, **R2**(2), **●**(2).

The Mummy

Все оружие

Поставьте игру на паузу и выберите "Quit". На следующем экране выберите "Replay Level", а затем "Bonus Game Modes". Нажмите **●**, **■**, **●**, **×**(2), **▲**(2), **■**. Или же просто пройдите игру.

Бонус уровень

Поставьте игру на паузу и выберите "Quit". На следующем экране выберите "Replay Level", а затем "Bonus Game Modes". Нажмите **▲**, **×**, **▲**, **●**, **■**, **▲**, **●**, **×**. Или же просто пройдите игру с рейтингом 50%, чтобы открыть уровень в Каире.

Бесконечные боеприпасы

Поставьте игру на паузу и выберите "Quit". На следующем экране выберите "Replay Level", а затем "Bonus Game Modes". Нажмите **×**, **▲**, **×**, **■**, **●**, **▲**, **■**, **▲**. Или же просто пройдите игру с рейтингом 55%.

Бесконечные жизни

Поставьте игру на паузу и выберите "Quit". На следующем экране выберите "Replay Level", а затем "Bonus Game Modes". Нажмите **●**(2), **▲**, **●**, **×**, **■**(2), **×**. Или же

просто пройдите игру с рейтингом 60%.

Невидимость

Поставьте игру на паузу и выберите "Quit". На следующем экране выберите "Replay Level", а затем "Bonus Game Modes". Нажмите **▲**, **×**, **●**(2), **■**, **×**, **▲**, **■**. Или же просто пройдите игру с рейтингом 65%.

Все читы

Пройдите игру с рейтингом 78%.

Rainbow Six: Rogue Spear

Выбор уровня

Начните игру без карточки памяти. Выберите режим кампании, а затем "Load Game". Введите "P8N!H!P8P?H!?" как пароль. Откроются все уровни.

Пароли уровней

- 4yh8h8pyp?h87
- wyl8l8xqh?l8z
- !yp5p5?qh?p8z
- cz5t5hrf?t8z
- kzx5v5prf?x8z
- sz75z5xrf?78z
- 6z?595?rf??8z
- c6dvbvhsf9d9j
- k6gvfrpsf9g9j
- s6kvjrxcf9k9j

Victory Boxing

Секретные боксеры

В Open Style станьте чемпионом, и откроется Jack-In-The-Box. Пять раз защитите титул и откроется Snake.

В Peek-A-Boo станьте чемпионом, откроются Kiki and Mimi. Пять раз защитите титул и откроется Edward King.

В Peek-A-Boo станьте чемпионом, может открыться Roboxer. Пять раз защитите титул и откроется Carrie.

Ford Racing

Неуязвимая машина.

Начните новый сезон, введите "MARK MARTIN" в качестве имени. Вам осталось пройти квалификацию и завершить первую гонку KA-серии.



Здравствуйте, дорогие читатели! Признаюсь, я очень долго думал, ставить ли в номер письмо, озаглавленное "Love Story". После долгих колебаний, прекращенных директивой вышестоящих органов в лице главного редактора, это своеобразное послание все-таки заняло свое место в рубрике. Согласитесь, почитать такие вещи - занятие весьма интересное. Впрочем, я уже предвкушаю череду писем с гнусными издевательствами над героиней данной истории. А потому заранее хочу вас предупредить, что реплики по этому поводу на страницах журнала могут появиться исключительно в случае какого-то невероятного стечения обстоятельств. Такие дела.

Александр Щербаков

LOVE STORY

Здравствуйте, "Official PlayStation"!

Пишет вам Рита из города Москвы. Я пишу в первый раз и извиняюсь, если что не так. Я давно читаю ваш журнал, он помог мне приобрести такие игры, как Legend of Dragoon, Dino Crisis 2, Vagrant Story и так далее. Кстати, именно из-за Vagrant Story я решила написать вам письмо. Это не просто восхищение игрой или вопросы о прохождении, это куда серьезнее, чем вы думаете.

Когда я купила Vagrant Story и включила ее, сначала я подумала: "Хорошая игра от Square, как обычно". Но... Я убила первых двух врагов во вступлении, сценка продолжения. Внутри замка. Кто-то говорит за дверью, затем я вижу этих двоих... Один мне сразу приглянулся. Эта небрежная походка, суровый взгляд, светлые волосы - я никогда еще не видела более привлекательного персонажа. Даже Irvine Kinneas из Final Fantasy VIII потускнел в моих глазах, а он был моим самым любимым персонажем в играх... Что-то со мной не так.

Играю дальше. Убиваю первого босса, пытаюсь выйти. Опять он! Ого, у него еще есть способности летать и видеть прошлое, он типа колдун что ли? Едем дальше. В следующей сценке я смотрела лишь на него, в следующей (с ним) - тоже. А затем я поняла одну жуткую страшную вещь. Вы не поверите, но я ВЛЮБИЛАСЬ!! И в кого? Я думаю, вы поняли, но все равно. Я влюбилась ни в кого иного, как в Сидни Лостстарота, лидера секты Mullenkamt. Именно влюбилась и по самые уши. Даже потом фотографировала его с телека "Зенитом". Получилось - я была так рада, как младенец конфетке. В битве с Griss'ом я всячески помогала ему, зная, что это бесполезно. А когда я играла во второй раз, я даже нашла способ сделать его помощь более полезной. И все из-за любви. Кстати, после просмотра сценки перед последним боссом (кто играл, поймет) у меня началась депрессия на два дня. Даже играть ни во что не хотелось. Зато потом "страшная месть мною овладела". После победы к моей радости добавилась еще одна: Сидни жив!!! Просто визг и ор на весь дом, грубо говоря. Ну вы поняли.

Ладно, думаю, вы уже устали читать мою Love Story. Перехожу к цели письма. Вот несколько вопросов:

1. Куда в конце денся Сидни?
2. Почему во вступлении, когда в Сидни стреляли и попали, он не умер.
3. Чисто из интереса: что у него с руками?

Еще я хотела бы попросить вас или выслать мне, или напечатать в журнале, как получится, постер с Сидни. Если можно так сделать, то, please, сделайте, а если нельзя, то что ж, не все коту масленица. Самое главное - напишите, пожалуйста, ответ.

Все, закругляюсь, пора играть в Final Fantasy VIII. Горячий привет всем создателям журнала, а особенно Алексею Ковалеву за прикольные рецензии и вам, Александр. Желаю журналу всегда оставаться таким, как сейчас, и не исчезать с прилавков. Вы знаете свое дело.

С наилучшими пожеланиями, ваша постоянная читательница
Рита



Sydney Losstarot — герой-любимик из Vagrant Story



SQUARE®



P.S. Мой адрес для переписки: 125581 Москва, ул. Ляпидевского д.6, кв.152 Фадеевой Рите. Люблю RPG от Square и action/adventure, типа DC2 и RE2/3, не люблю гонки и шутеры. Пишите, отвечу всем!

Никаких замечаний по поводу письма отпускать не буду, а то главный редактор меня убьет насмерть. Постер с Сидни мы напечатать не сможем чисто по техническим причинам: у нас нет в наличии изображения такого качества, которое можно было бы поместить на разворот. Но вот маленькие картиночки есть, так что хотя бы на страницах рубрики "Письма" вы этого персонажа все же увидите.

Что касается ответов на ваши вопросы, то здесь я передаю слово нашему редакционному эксперту по Vagrant Story Даниле Стрелкову.

1. Насколько я помню, в конце Сидни все же погибает, поскольку его жизнь (если это можно назвать жизнью) поддерживала татуировка на спине, а ее как раз и срезали...

2. Сидни не умер при попадании стрелы из арбалета, поскольку по игре он уже "живой труп". Что поддерживало его "жизненную" энергию, я уже сказал в первом ответе.

3. Эти штуки на руках Сидни (насколько я успел понять) помогают ему в его колдовстве. Это своеобразные магические "когти".

МОЙ ВЫБОР - ЭТО МОЙ ВЫБОР!

Здрасти, здрасти, уважаемая OPM.

Как меня все это задолбало! Раз за разом одно и то же, одни и те же слова. "Не нравится - не играй". "О вкусах не спорят". Все это простые слова, которые не убедить, ни тем более переубедить никого не смогут. Читал письмо Ведуньи и смеялся. Атмосфера ей нравится, сюжет. А в чем атмосфера? В пошаговых боях через каждые 2-3 минуты? Или в постоянных дурацких диалогах. "Ты меня сю-сю-сю?" - "Да, я тебя сю-сю-сю, но не сейчас".

А вот сравните атмосферу в Metal Gear Solid или Tenchu 2 (супер! гениальная игра!) - вот это действительно произведение искусства. Все максимально приближено к идеалу, а в Tenchu 2 - сюжет завернут не хуже, чем в Pulp Fiction. Только пройдя до конца можно осмыслить все величие игры.

В любой игре атмосферу можно охарактеризовать. Metal Gear Solid - таинственность и осторожность, Resident Evil 3 Nemesis - нервное напряжение, а каким словом охарактеризовать Final Fantasy IX?

И что за идиотизм? Final Fantasy IX за два месяца набрала столько поклонников, что стала лучшей игрой года? Не верю!!! Да я более чем уверен, что почти все, кто голосовал за нее - саму игру до конца не прошел. Голос отданный только за название - это не объективно, дорогие читатели. Или, может, я в чем не прав? Увидели название Final Fantasy и тут же восторгаться. "О-о-о! Это же Final Fantasy, она плохой быть не может!!"

И что это за наезды на Resident Evil? Ты бы, девонька, которая считает эту игру отстоем, прошла бы все три части (да не просто так, а включая повторные прохождения) - тогда бы сказала другие слова, потому что осознала бы, почему у этой игры миллионы фанатов по всему миру. Как я надеюсь, не меньше, чем у других се-

риалов (мексиканских, например - прим. А.Щ.).

И что это за указания, во что мне играть, а во что нет? Специально куплю Final Fantasy IX - поиграю и скажу: "Фу! Очередная Final Fantasy! Та же седьмая часть!". Или скажу: "Да, а игра оказалась не так плоха". Или возьму молоток и раздолбаю все четыре диска образцово-показательным ударом. Мой выбор - это мой выбор!

Ну-ка вспомним, когда последний раз хоть какая-то RPG занимала первое место в читательском хит-параде? М-м-м, думаю, никогда. Так какие могут быть вопросы. Если Resident Evil, постоянно занимающий первую строчку, - отстой, то что же тогда Valkyrie Profile.

На этом все. Письмо короткое.

Удачи всем,

RPG-ненавистник Okorok

P.S. Постовскому Kain`у привет от питерского Zlog`o Kain`а. Тоже, небось, в Soul Reaver поигрывал. A Zloy Kain - мой партнер по игре в C-Strike (тоже ненавидит RPG и фанат Resident Evil).

P.P.S. Хаппосай - старикан с куском арбуза - супер!

Это, как вы уже все поняли, был все тот же наш старый знакомый Okorok, которому мы вновь и вновь предоставляем площадку в нашем журнале для высказывания своего любопытного мнения. По большому счету, полемика вокруг жанра RPG не стоит и выведенного яйца. Другое дело, что она стимулирует читательскую активность, а также привносит некий элемент action`а на страницы журнала. А потому подобной словесной перестрелке мы только рады. Ждем новых посланий.

"ЧТО ГРУСТИШЬ, ГЕРОЙ..."

Здравствуйте, дорогая редакция!

Меня зовут Виктория. Ваш журнал я люблю и уважаю. Пишу я, собственно, потому что довел меня Асланов А. вкупе с Okorok`ом. Просто клинический случай! Почему они нападают именно на RPG? Почему бы им не поругать какой-нибудь Resident Evil 3 или Dino Crisis 2? Ответ ясен: да потому что голова у них черт знает чем забита - только и умеют что устроить "кровавое мочилово" из каких-нибудь зомби или прочей гадости. Okorok`а так и быть не буду ругать, с ним и так все ясно, а вот Асланов Андрей - это палата №6! Цитирую: "Те, кто считает Final Fantasy VIII одной из лучших RPG, совершенно не правы". А ты как будто прав! А, интересно, что это ты так ее ругаешь?! Может дело в том, что ты попросту НЕ СМОГ ее пройти и со злости начал разбирать ее по косточкам?! "Final Fantasy VIII - полная чушь", говоришь ты. А что, тот же Resident Evil 3 с банальной темой спасения мира от зомби - не ЧУШЬ?!!! Если уж на то пошло, совершенной игры НЕТ. И что, тогда надо устраивать войну на страницах OPM?!

Допустим, я тоже не считаю Final Fantasy VIII верхом совершенства, меня БЕСИТ тяготящая система прокачки персонажей на поле, но я ведь над игрой НЕ издеваюсь! А НЕКОТОРЫЕ (...) целый трактат пишут, например, "О вреде RPG" и т.п.

Мда, что-то меня понесло. Ладно уж, хватит о Final Fantasy VIII, она уже приесться. Давайте о чем-нибудь приятном. У меня есть предложения, которые могут слегка обновить OPM. Их очень много, так что пока на суд редакции и читателей выношу всего два:

1. Я насчитал постеров. Они у вас, конечно, на 5, НО. В новых журналах не увидишь постеров не новых, но всеми любимых игр. Поняли намек?! Если уж не в ближайшее время, то хотя бы к Новому Году сделайте геймерам небольшой подарок: выпустите спецномер OPM только с постерами лучших игр, бестселлеров. Уверена, многие будут очень рады.

2. Это предложение заинтересует в основном девушек, причем тех, играми-фаворитами которых являются FFXII, FF VIII и т.д. И так... секундочку, наберусь смелости!.. И так, мое предложение: организуйте конкурс стихов (всяких там Okorok`ов прошу не ржать!). Стихов, посвященных любимой игре или ее герою. Не знаю, будет ли это интересно читателям OPM, но надеюсь на это. И прошу напечатать мои стихи, посвященные Final Fantasy VIII, а, конкретно, ее основным героям:

Скволлу

Что грустишь, герой?

Ведь любовь твоя с тобой

И счастье свое не заменишь игрой.

Мистер Львиной Сердце - будь с ней одной!

Риноа

Сумела Скволла ты увлечь,
Ну что ж, тогда не потеряй!
Себе ты счастье обеспечить,
Ты будешь с ним, вот так и знай!

Ну что ж, жду писем от фанатов Final Fantasy VIII и IX, Discworld 1 и 2, музыкальных симуляторов и квестов. Мой адрес: 195176 Санкт-Петербург, ул. Большая Прохоровская д.42, кв.84. Виктории. Мой телефон: 222-97-21 Пока!

Конева Виктория

Так, РПГ-шные разборки обхожу стороной и сразу берусь за предложения по улучшению журнала. Выпуск спецномера, содержащего одни только постеры, - это нечто маловероятное. Мало людей рискнет купить такое чудо. Так что это просто нерентабельно. Что касается стихотворений, то конкурс устраивать мы пока не планируем, хотя если народ потребует, то почему бы, собственно, и нет. Два ваших стиха мы для наглядности вашего предложения напечатали, остальные публиковать не будем в силу определенных и весьма весомых причин.

ОН НЕ РАЗБИРАЕТСЯ В ФУТБОЛЕ!

Привет!

Я - любитель видеоигр, в частности, спортивных симуляторов. Журнал у вас хороший, в принципе, но есть один минус. Нет у вас хорошего спортивного обозревателя. Конечно, можно и так жить, но последний обзор Александра Щербакова (This Is Football 2) меня взбесил. Да он вообще в футболе не разбирается, по-моему! This Is Football 2 - один из лучших футбольных симуляторов на PlayStation (уж точно лучше FIFA) и эта игра достойна грамотного, объективного обзора. А то, на что извел две страницы А. Щербаков - просто ужас и позор! Первые несколько абзацев он писал о том, как ему надоело писать о футболе, говорил, что все они одинаковые. Да как можно! Каждая игра, каждый футбольный симулятор (кроме серии FIFA, конечно) - это личность (игровая). Ее надо рассматривать во всех деталях, со всех сторон. Самое обидное, что я ждал обзора очень продолжительное время и вот что получил! Он (А.Щ.) пытался использовать какие-то шутки, какой-то тупой юмор (да-да, я знаю, что мы сами этого просили - больше юмора, но надо же знать меру) и просто загалдел обзор. Мало того, что ничего дельного не написал, так еще и футбол сам унижил. Мне-то хорошо, я знаю, что This Is Football 2 - крутейший футбол, а вот что подумают другие читатели, не игравшие в эту игру? Вы сейчас, конечно, скажете, что у каждого автора есть свое личное мнение, но, извините, Александр Щербаков в футболе-то не смыслит, он его не переносит (как я понял из его статьи) на дух. Должен быть профессиональный подход к делу, а не одни личные амбиции автора! Ну какой автор, разбирающийся в футболе, напишет: "большое количество кубков и чемпионатов"?! Стоит заметить, что здесь ес-



Карачков Иван г. Москва

ть почти все существующие турниры: Лига Чемпионов, Кубок УЕФА, чемпионаты и кубки ведущих европейских стран, режимы сезона, Кубок Мира, Кубок Европы (и других континентов), секретные режимы турниров 60-70-х годов, да еще и грамотно реализованная возможность создания своего соревнования. Так что, большое раздолье для футбольного ценителя. И что самое лучшее в This Is Football 2 - это AI. Есть 4 уровня сложности и чтобы обыграть четвертый, надо играть очень хорошо и умеючи. Это тебе не FIFA, здесь счета 5:0 на World Class просто так не заработаешь. Надо учиться! В принципе, здесь даже нет наигранных схем, голы (почти все) забиваются из разных ситуаций, причем и компьютер всегда действует по-разному. Вот он, реализм (без мягкого знака!). Об этом хотя бы написал бы!

Короче говоря, не давайте больше никогда Щербакову обозревать футбольные симуляторы. Да и вообще, вызывайте его на работу только тогда, когда выйдет новая часть Street Fighter. Не давайте таким авторам портить раздел "Обзор".

А вообще-то, Санек, не обижайся ты на меня (но о футболе больше не пиши). Такие материалы, как Cover Story, Special и т.п. у тебя хорошо получаются. Ну вот, на этом хочу закончить свое письмо. Желаю вам всех благ, процветания и хороших футбольных обзоров.

G.T., г. Москва

Вот. Наконец-то я дождался более-менее приличного повода немножко поругаться с кем-нибудь из читателей. Правда, сначала я хотел оставить вышеприведенное послание вообще без комментариев, так как, уверен, серьезно его мало кто воспримет. Сейчас же, поразмыслив, решил, что минимально



Ри Олег г. Хабаровск



“пообтекать” злостную критику все же стоит.

Итак, я не понимаю читателей, который напрочь игнорируют иронию в статьях. Часто это, кстати, еще и становится поводом для неверной трактовки слов автора. Как я только что выяснил, оказывается, во время написания обзора This Is Football 2 унизил футбол как вид спорта. Это не говоря уже о том, что “ножной мяч” я на самом деле просто на дух не переношу, как мне вот только что сообщили. Порой из писем много нового и интересного о себе узнаешь.

Далее обращают на себя внимание выводы, сделанные из первых двух абзацев статьи. Почему-то мои сетования о том, что обзоры футбольных симуляторов, зачастую мало чем отличающихся друг от друга, валяются мне на голову, воспринимаются некоторыми игроками как признания в полной и безоговорочной ненависти к жанру. Поверьте мне, если бы я терпеть не мог футбол и ни черта в нем не понимал, вряд ли кто-нибудь вообще мне доверил писать подобные материалы. И уж тем более, если бы мне это было совсем неинтересно и совсем в тягость, как вы подумали (опять же, к слову, не уловив ни капли иронии), то у меня всегда имелся прекрасный выход из положения. Заключается он просто в отказе от написания статьи. Не хочешь - не пиши. Другое дело, что я хочу. И я в этом **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** кое-что смыслю. Поверьте тому, кто занимается написанием спортивных игровых обзоров уже скоро как три года. Жалоб пока ни от кого не поступало. Поступили от вас. Причем по банальному поводу, существующему, на самом деле, столько же, сколько и игровая журналистика. Просто точка зрения читателя, зафанатевшего от продукта, не совсем совпала с точкой зрения журналиста. Добавьте сюда невнимательное прочтение текста и буквальное восприятие каждой буквы, и мы получим стандартную маловразумительную критику, которую иногда, правда, хочется помещать на страницы издания.

Да, и переубеждать вас в том, что This Is Football 2 - чуть ли не лучший футбол на PlayStation, я не буду. То, что данный проект от Sony - крепко сбитый середнячок в своем жанре, это очевидный факт не только для меня. Причем очевидный в силу объективных причин.

И последнее. Ответу на ваш вопрос: “Ну какой автор, разбирающийся в футболе, напишет: “большое количество кубков и чемпионатов”?! Любый, если он только не жаждет набрать объем любой ценой, даже таким малоизобретательным пионерским способом, как банальное перечисление. Которое, кстати, особенно-то никому и не нужно. Мне просто жаль тех людей, для которых подобная мишура является одним из главных достоинств продукта и трактуется как некое “большое раздолье для футбольного ценителя”. Вот. Как говорил один заслуженный комментатор, “будьте здоровы. И до новых встреч.”

Хочу переписываться с геймерами и геймершами, любящими стратегии, квесты, аркады, файтинги, симуляторы и многое другое. Мне 15 лет. Мой адрес: 123103 г. Москва, ул. Живописная д.24 кв.26. Ответу всем. Монах.

Хочу переписываться с любителями action/adventure и с теми, у кого тоже проблема с покупками. Мой адрес: 141330 Московская обл., Сергиево-Посадский район, д. Селково, дом.21 кв.9, Шункову Эдуарду.

Уважаемая редакция! Прошу напечатать мои координаты: 361000 г. Прохладный, ул. Ленина, д.89, кв.23. Хочу переписываться с фанатами таких игр, как Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2, Smackdown! 2, Driver 2. Ответу всем! Корочин Виталий.

e-shop

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: sales@e-shop.ru



Войди в мир
РОБОТОВ!



СОЗДАЙ СВОЕГО РОБОТА
запрограммируй его поведение.

(095) 258-8627 (095) 928-0360, 928-6089, (812) 276-4679

\$169.99



Droid Developer Kit

\$249.99



Robotics Discovery Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$90.00



Ultimate Accessory Set

\$90.00



Дополнительный набор

\$269.99



Система Robotics Invention System, программируемая с компьютера

\$90.00



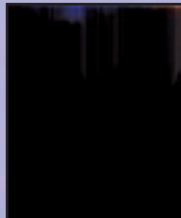
Дополнительный набор

\$199.99



Dark Side Developer Kit

\$179.99



Vision Command

Заказы по телефону можно сделать с **10.00 до 19.00** без выходных
Заказы по интернету - **круглосуточно**



КОНКУРС

ИТОГИ ФЕВРАЛЬСКОГО СУПЕРКОНКУРСА



Ура!!! Мы все-таки сделали это!!! 20 апреля этого года завершился конкурс, посвященный трехлетию нашего журнала и презентации на наших страницах перерожденной PlayStation. Как вы помните, его условия были

опубликованы в февральском номере "ОРМ", а состоял он из двух этапов. Сперва вам предстояло ответить на пять вопросов, которые, судя по письмам, оказались не из легких. А затем пятерым отобранным нами победителям предстояло сразиться в турнире по Tekken Tag Tournament (на PS2) за первый приз конкурса - игровую приставку Sony PS one!!! "Но если есть первый приз, - скажете вы, - то должны быть и вторые". Да, никто из победителей первого этапа, приглашенных для участия в турнире, не ушел без подарка. Не буду спорить, по сравнению с игровой приставкой эти подарки можно было назвать скорее поощрительными. Но, с другой стороны, это можно рассматривать как дополнительный стимул к победе.

Но, вероятно, вас всех давно уже интересуют правильные ответы первого этапа конкурса. Вот они. Первый вопрос оказался самым легким, тем более что ответ на него находился непосредственно на страницах журнала. Конечно же, в 1998 году свет увидело только восемь номеров "ОРМ Россия". Второй вопрос также не стал для вас препятствием, поскольку о единственной официально локализованной в России игре для PSX мы тоже не раз писали. Бесспорно, это великолепный MediEvil 2. Но следующие два вопроса поставили в тупик многих участников конкурса, и на первых порах я даже начал сомневаться, будут ли вообще победители. Но если бы вы не торопились с ответами, то и третий вопрос не стал бы проблемой, т.к. ответы просто не оставляли вам выбора, кроме как Final Fantasy IX. Вот четвертый вопрос - дело другое. Узнать "счастливое число" Sony, а вместе с ним и дату выхода оригинальной PlayStation в Японии оказалось многим не под силу. На самом деле это 12 месяц, третье число, т.е. 3 декабря или 123. Про пятый вопрос гово-



Перед началом турнира каждый из участников получил по несколько минут для небольшой тренировки.



PS one, мышь, карты памяти — все пришлось отдать участникам...



А это и есть первый приз, т.е. малышка PS one.

рить вообще не буду, хотя не скрою, я ожидал от вас больше фантазии при выборе прозвищ для героев видеоигр. Тем не менее, первый этап прошел успешно, и я рад представить вам финалистов. Ими оказались: Герасимов Илья, Головкин Евгений, Брусилов Роман, Андреенков Александр и Доронин Иван. Чтобы хоть как-то уравнивать

I
 Андреенков
 Александр, еще
 раз поздравляем
 с победой



II

Доронин
 Иван, до
 самого конца я
 думал, что
 выиграет, именно он.

шансы игроков, мы решили провести турнир по схеме "каждый с каждым" и ввели некоторые свои правила. Каждый бой состоял из пяти поединков, мы не ограничивали никого в тактике ведения боя или приемах. Однако по вполне объективным причинам решили, что каждый новый раунд игрокам придется выбирать новых героев, а два последних раунда персонажи выбирались вообще случайным образом. Возможно, правила кому-то покажутся недоработанными, но это уже не имеет значения, поскольку победитель уже есть. Им стал Андреенков Александр, наши поздравления!!! Второе место занял Доронин Иван, за что и был премирован мышью. Дальнейшее распределение мест смотрите по турнирной таблице. А все проигравшие получили за участие карточку памяти и, ко-

III

Брусилов Роман, от второго места его отделяло совсем чуть-чуть.



V

Головин
 Евгений,
 побежденный,
 но не унывающий.

IV

Герасимов Илья, он не плачет, он смеется!!!



Злой редактор А.Щербаков, оставшийся без PS one.



	Герасимов	Головин	Брусилов	Андреенков	Доронин	
Герасимов		3:2	1:3	0:3	0:3	4
Головин	2:3		2:3	0:3	0:3	5
Брусилов	3:1	3:2		1:3	1:3	3
Андреенков	3:0	3:0	3:1		3:2	1
Доронин	3:0	3:0	3:1	2:3		2

нечно, новенький апрельский номер журнала.

И напоследок обращение ко всем, кто участвовал и не попал в финал: не отчаивайтесь, теперь мы постараемся в каждом номере проводить новый конкурс. Пишите, и, возможно, именно вам повезет.



А ТЫ ЗАПОЛНИЛ АНКЕТУ?!

АНКЕТА

Имя\адрес\
 контактный телефон\

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15
☐ 15-21
☐ старше 21

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

РУЛЬНЫЙ КОНКУРС



После розыгрыша PS one мы решили не останавливаться на достигнутом и теперь будем стараться устраивать различные конкурсы в каждом номере (благо призов хватает). Как вы уже догадались, на этот раз мы разыгрываем руль, о тесте которого можно узнать из рубрики "Железо". Вопросы мы старались подобрать не очень сложные, но с таким расчетом, чтобы они так или иначе касались гоночной тематики.

Призы предоставлены
Vellod Imprex Ltd
745-0844

Кто из нижеперечисленных людей был пятикратным чемпионом мира в классе автомобилей Формула-1?

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 1. Михаэль Шумахер | 4. Борис Романов |
| 2. Леонарда Ф. | 5. Хуан-Мануэль Фанхио |
| 3. Мика Хаккинен | |

Какую игру разработали Polyphony Digital, создатели Gran Turismo 2?

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. FIFA 2000 | 4. Panzer Dragoon |
| 2. Blaster Master | 5. Mortal Kombat |
| 3. Omega Boost | |

Назовите компанию-разработчика Colin McRae Rally?

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. Capcom | 4. Codemasters |
| 2. Nintendo | 5. Namco |
| 3. Treasure | |

Какого цвета болиды Феррари?

- | | |
|---------------|--------------------------|
| 1. Желтого | 4. Белого в крапинку |
| 2. Красного | 5. Они вообще прозрачные |
| 3. Салатового | |

Как называется рубрика, в которой мы представляли обзоры рулей для PS?

- | | |
|------------|-------------|
| 1. Скоро | 4. Ржавчина |
| 2. Special | 5. Software |
| 3. Железо | |

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ЗАО «Гейм Лэнд» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Сковцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Михаил Разумкин (глав. редактор) razum@gameland.ru
Борис Романов (почетный редактор) borisr@gameland.ru
Александр Щербаков (редактор) sherb@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников (арт-директор) michel@gameland.ru
Леонид Андруцкий (дизайнер) leonid@gameland.ru
Татьяна Антипова (дизайнер) osyako@xakep.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

Web-Site:

http: //www.gameland.ru, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов (руководитель отдела) igor@gameland.ru,
Алексей Анисимов (менеджер) anisimov@gameland.ru
Басова Ольга (менеджер) olga@gameland.ru,
Крымова Виктория (менеджер) vika@gameland.ru
Тел.: (095) 229-4367. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов (ком.директор) vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов (менеджер) andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян (менеджер) samvel@gameland.ru

Техническая поддержка:

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru,

Служба безопасности
и связь с правоохранительными органами:

Игорь Натпинский, Глеб Маслов

Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694

Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Товарная марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В ожидании Е3 все затихло и новостей будет довольно мало. Зато появятся давно обещанные материалы о Lunar 2 и Persona 2. А раздел тактики порадует вас подробнейшим прохождением (с-12). Я же отправляюсь в Америку за новостями, оставив OPM на Бориса Романова.

глав. ред.



Маскавиль 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!
Рекомендованная розничная цена 250 рублей!



SONY





Что нужно крутому юзеру?

Крутой компьютер!

И выход в интернет...



TCM

Extreme G.Tx

Домашний компьютер

на базе оригинального процессора Intel® Pentium® III
с тактовой частотой 866 МГц - лучший выбор для работы в интернет и игр.

Путь к новым возможностям Internet



ТЕХМАРКЕТ
ДИДЖИТАЛ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ
TCM на базе оригинального процессора
Intel® Pentium® III в штучной упаковке.

TCM Extreme G.Tx - компьютер для решения задач, требующих значительных вычислительных ресурсов. Он сочетает в себе высокий уровень производительности и лучшие технологические достижения компьютерной индустрии. ПК **TCM Extreme G.Tx** обладает широкими возможностями для работы со средствами мультимедиа, разнообразной творческой деятельности, разработки богатых по содержанию Web-узлов, а также может использоваться в роли высококлассной игровой станции. Компьютеры **TCM Extreme G.Tx** проходят обязательный многоступенчатый контроль качества на всех этапах производства в соответствии с международными стандартами. Все компьютеры удовлетворяют требованиям стандарта безопасности, а также гигиеническим нормам.

Бесплатная

гарантия 2 года
доставка по Москве
техническая поддержка

НАШИ МАГАЗИНЫ:

м. "Динамо", ул. 8 Марта, д.10 (095) 723-81-30
м. "Красносельская", ул. Рушаковская, д.2/1 (095) 264-12-34 264-13-33
м. "Каховская", Симферопольский б-р, д.20а (095) 310-61-00
м. "Сокол", ул. Новопесчаная, д. 11 (095) 157-53-92 157-42-83
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№14 "Вычислительная техника", (095) 974-63-37
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№1 "Центральный", (095) 974-13-65
м. "ВДНХ", ВВЦ, пав.№18 "Электротехника", (095) 974-60-10
м. "Савеловская" ВКЦ "Савеловский" павильон D-38 (095) 784-64-85
м. "Полежаевская" Хорошевское ш., д. 72, корп.1 (095) 941-01-76, 940-23-22
м. "Дмитровская" ул. Башиловская, д. 29/27, (095) 257-82-68
Предприятиям и организациям: (095) 723-81-26 e-mail: corp@techmarket.ru
Дилерам: (095) 214-20-17 e-mail: opt@techmarket.ru
Сервис-центр: 1-я ул. 8 Марта, д.3 (095) 214-31-62 e-mail: service@techmarket.ru
WEB - сайт: www.techmarket.ru прайс-лист на все оборудование
E-mail: office@techmarket.ru

Игровой компьютерный клуб "Техмаркет"

ст. м. "Дмитровская", ул.Башиловская, д.29 (095)257-82-68
45 компьютеров! 24 часа в сутки Вас ждут самые современные сетевые игры!

Желаете сэкономить время?

www.5000.ru

Посетите наш Интернет-магазин.
Здесь Вы можете сделать заказ,
который Вам бесплатно доставят
в офис или домой.

ФИЛИАЛ:

Великий Новгород "Техмаркет Новгород" ул. Новолучанская, д.10, (816-2)-13-73-73

НАШИ ДИЛЕРЫ:

"Тигра", 677000, Якутск, ул. Ярославского, 20 (4112) 24-11-64, 24-14-64, 24-30-28
"Мэйпл", г. Барнаул, ул. Молодежная 3, оф.9, (3852) 36-45-75
"Горь", г. Ростов-на-Дону, ул. Пушкинская 70 оф.107, (8632) 90-72-00, 90-72-01, 90-72-02
"Орбита", г.Южно-Сахалинск, ул. Емельянова, д.34а, (4242) 42-58-11
"АСП", г. Екатеринбург, ул. Луначарского,36, (3432) 706-705
"XXI век", г. Ярославль, ул Советская, 7а, (0852) 30-88-88, 30-46-77
"Скан", г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 7а, (0852) 30-2514, 22-5711
"Сибирский медведь-компьютер", г. Омск, ул. Ленина, 48, (3812) 30-12-10, 30-66-93
"Logic Systems", г. Казань, Б. Красная д. 34, (8432) 64-1072, 64-1082, 64-1092
"Ака Компьютерс", г. Владивосток, ул. Светланская 85, (1232) 30-0219, 22-9924
"Синтез-Н", 660077, г. Красноярск, ул. Взлётная, 38, (3912) 55-55-19.
"Альт", г. Челябинск, Проспект Ленина 35, (3512) 66-5062
"Атон", г. Иркутск ул. Лермонтова, 130, корп. 2 офис 310, (3952) 46-7456, 51-1745
"Форте-ВД", г. Уфа, Проспект Октября 56, (3472) 37-9606
"Мэлт", г. Казань, Кремлевская 18, (8432) 64-2830 38-4052
"Елисей", 628311, Тюменская область, г.Нефтеюганск, м-рн 13, д.6 кв.1 (34612)-4-66-76
"Вист-Брянск", 241000, г. Брянск, ул. Фокина, д.31, (0832)-74-96-48, 46-51-73
"Время", 426004, г.Ижевск, ул.Коммунаров, 216а, (3412) 51-18-18 (многокан.)
"Технологии Вычисления Системы", г.Казань,ул.Декабристов, д.81 (8432)43-96-12
"Альфа-Виста", 420084, г.Казань,ул.Кирова, д.34, (8432)-32-18-50
"Еском", 150014, Ярославль, ул. Богдановича д.6а, (0852)-73-94-08, 32-17-95

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками компании Intel Corporation